VERSIONE BASE ☐ Rivista+2CD €3,90
VERSIONE PLUS ☐ Rivista+3CD €4,90
VERSIONE DVD ☐ Rivista+DVD €5,90
VERSIONE GOLD ☑ Rivista+2DVD €9,90
VERSIONE FAMILY ☐ Rivista+3DVD €12,90
■ Rivista + I DVD di Win Magazine N. 4 a € 12,90 in più ■ Rivista + Win Junior N.1 a € 6,90 in più

Win Magazine

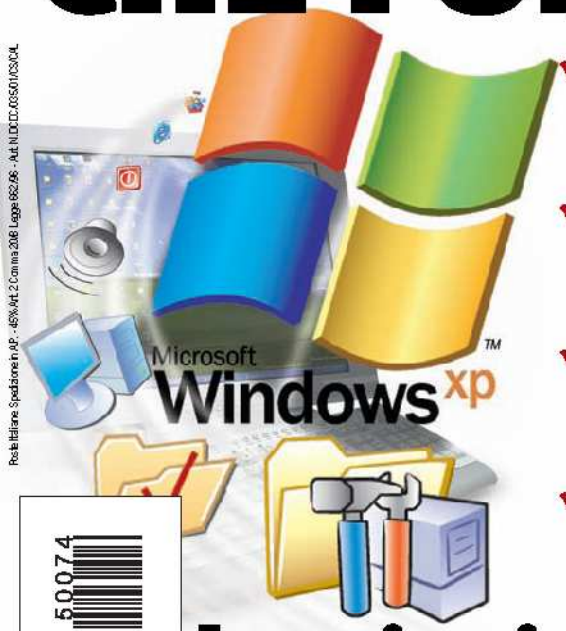
Semplicemente, Windows®

INCLUDE 2 DVD

RIVISTA + 2 DVD + FILM Top Title a soli 9,90 euro

Periodicità mensile
Aprile 2005
Anno VIII, n.ro 4 (74)

Windows CHE FUNZIONA



- ✓ **RIPRISTINIAMO** il sistema operativo in caso di crash senza ricorrere alla formattazione
- ✓ **RECUPERIAMO** spazio sull'hard disk regolando i parametri nascosti di Windows
- ✓ **OTTIMIZZIAMO** la memoria virtuale e il disco per velocizzare l'esecuzione dei programmi
- ✓ **RIPULIAMO** il registro di configurazione ed eliminiamo ogni traccia dei software disinstallati

La mia vita in un trailer

Estrapoliamo dalla nostra videoteca le scene più emozionanti e video-raccontiamoci in pochi minuti

GUIDA ALL'ACQUISTO Le schede per acquisire da fonti analogiche e digitali

■ LA SCELTA GIUSTA

MASTERIZZA SU CD E DVD

I migliori software per creare compilation con dati, musica e film

■ HARDWARE NO PROBLEM

ALTOPARLANTI DOLBY SURROUND

Risolviamo i problemi tipici dei Kit 5.1 e 7.1

■ PER SAPERNE DI PIÙ

DENTRO AL CORE

Scopriamo cosa si nasconde nel processore del PC, cuore pulsante di tutto il sistema

■ Internet

IL CASO È RISOLTO!

Più di 30 consigli per configurare MSN Messenger

APRITI, POPUP!

Scopri come e quando disabilitare le restrizioni di sicurezza del SP2

■ Utilità&Programmazione

APPUNTI IN RETE

Facciamo apparire post-it colorati sullo schermo dei nostri amici, per condividere appunti e promemoria

DA PROVARE!

MEDIA CENTER A COSTO ZERO

Musica, Video e Foto: riproducile su TV direttamente dal Desktop

■ Grafica Digitale

PC, COLLA E TAGLIERINO

Utilizziamo Paint Shop Pro 9 per trasformare in puzzle le nostre foto

■ Office

PICCOLE MACRO, GRANDI SOLUZIONI

Come correggere in automatico gli errori di battitura in Word

■ Linux

PARTENZA DAI BOX!

Configuriamo scanner, stampanti e modem per usarli col Pinguino

UN PRODOTTO, MILLE IDEE!

FILMATI TASCABILI

Registriamo i video su memorie portatili da 4 GB con le nuove videocamere JVC EVERIO

QUANDO GLI AUTOMATISMI NON BASTANO

Impostiamo la CANON IXUS 40 per realizzare scatti in ogni occasione

EDIZIONI MASTER
www.edmaster.it
9 771128 592708 50074
2 PUNTI 04-05 WMG74

Poste Italiane Spedizione in A.P. - 45% Art. 2 Comma 20B Legge 662/96 - Aut. NLDCD/CORSO/TORINO/CPL

Sommario

Anno VIII - n.ro 4 (74) - Aprile 2005
Periodicità mensile
Reg. Trib. di Cs n° 618 del 7 settembre 1998
Cod. ISSN: 1128-5923
e-mail: winmag@edmaster.it
www.winmagazine.it

DIRETTORE EDITORIALE: Massimo Sesti
DIRETTORE RESPONSABILE: Massimo Sesti

RESPONSABILE EDITORIALE: Gianmarco Bruni
EDITOR: Carmelo Ramundo
COORDINAMENTO REDAZIONALE: Luca Fitizzola
REDAZIONE: Paolo Tarsitano
COLLABORATORI: G. Giovinazzo, A. Garofalo, R. Meggiato, M. Boccolini, A. Longo, L. Caputo, G. Garro, M. Petrozza, M. Bonardo, F. Bruno, D. Bottino, C. Lorenzetti, C. Bruno, D. Cerra, A. Fasciotto, C. Felicetti, A. Bonfilio, F. Lippo, M. Zinato

SEGRETERIA DI REDAZIONE: Alessandra De Rose
TECNICO DI LABORATORIO: Vincenzo Carpino

REALIZZAZIONE GRAFICA: CROMATIKA S.r.l.
RESPONSABILE GRAFICO: Paolo Ottaiano
COORDINAMENTO TECNICO: Giancarlo Sicilia
ILLUSTRAZIONE: Mario Veltri, Francesca Sardano
IMPAGINAZIONE: S. Vuono, N. Marra, L. Ferraro, V. Molinaro

"Rispettare l'uomo e l'ambiente in cui esso vive e lavora è una parte di tutto ciò che facciamo e di ogni decisione che prendiamo per assicurare che le nostre operazioni siano basate sul continuo miglioramento delle performance ambientali e sulla prevenzione dell'inquinamento"

Certificato
UNI EN ISO 14001
N. 9191 CRMT

REALIZZAZIONE MULTIMEDIALE: SET S.r.l.
COORDINAMENTO TECNICO: Piero Mannelli
GRAFICA E REALIZZAZIONE CD-ROM: Carlos Rega

PUBBLICITÀ:
MASTER ADVERTISING S.r.l.
Via Ariberto, 24 - 20123 MILANO
Tel. 02 8312212 - Fax 02 8312207
e-mail: advertising@edmaster.it
SALES DIRECTOR: Marc Scortegagna
SEGRETERIA UFFICIO VENDITE: Daisy Zonato
EDITORE: Edizioni Master S.p.A.
Sede di Milano: Ariberto, 24 - Tel. 02 831212 - Fax 02 831212.08 - Sede di Rende: C.da Lecco, Zona Industriale - 87036 Rende (CS)
PRESIDENTE E AMMINISTRATORE DELEGATO: Massimo Sesti

ABBONAMENTO E ARRETRATI
ITALIA - Abbonamento Annuale: Base (12 numeri + CD-Rom) € 34,90, sconto 25% sul prezzo di copertina € 46,80 - Plus (12 numeri + CD-Rom + allegati extra) € 41,50, sconto 30% sul prezzo di copertina € 58,80 - DVD (12 numeri + DVD-Rom) € 59,90, sconto 28% sul prezzo di copertina € 82,80 - GOLD (12 numeri + DVD-Rom + film in DVD) € 89,90, sconto 30% sul prezzo di copertina € 130,80
Offerte valide fino al 30/06/2005
Costo arretrati (a copia): il doppio del prezzo di copertina + € 5,32 (spedizione con corriere).
Prima di inviare i pagamenti, verificare la disponibilità delle copie arretrate al num. 02831212.
La richiesta contenente i Vs. dati anagrafici e il nome della rivista, dovrà essere inviata via fax al num. 0283121208, oppure via posta a EDIZIONI MASTER S.p.A. via Ariberto, 24 - 20123 Milano, dopo avere effettuato il pagamento, secondo le modalità di seguito elencate:
- c/c/p n.16821879 o vaglia postale (inviando copia della ricevuta del versamento insieme alla richiesta);
- assegno bancario non trasferibile (da inviarsi in busta chiusa insieme alla richiesta);
- carta di credito, circuito VISA, CARTASI, MASTERCARD/EUROCARD, (inviando la Vs. autorizzazione, il numero della carta, la data di scadenza e la Vs. sottoscrizione insieme alla richiesta).
- Bonifico bancario intestato a EDIZIONI MASTER S.p.A. c/o Banca Credem S.p.a c/c 000000005000 ABI 03002 CAB 40880 CIN Q (inviare copia della distinta insieme alla richiesta).

SI PREGA DI UTILIZZARE IL MODULO RICHIESTA ABBONAMENTO POSTO NELLE PAGINE INTERNE DELLA RIVISTA.
L'abbonamento verrà attivato sul primo numero utile, successivo alla data della richiesta.

SOSTITUZIONE: Inviare il CD/DVD-Rom difettoso in busta chiusa a: Edizioni Master - Servizio clienti
Via Ariberto, 24 - 20123 Milano
ASSISTENZA TECNICA (e-mail: winmag@edmaster.it

Servizio abbonati:
Tel. 02 831212
e-mail: servizioabbonati@edmaster.it

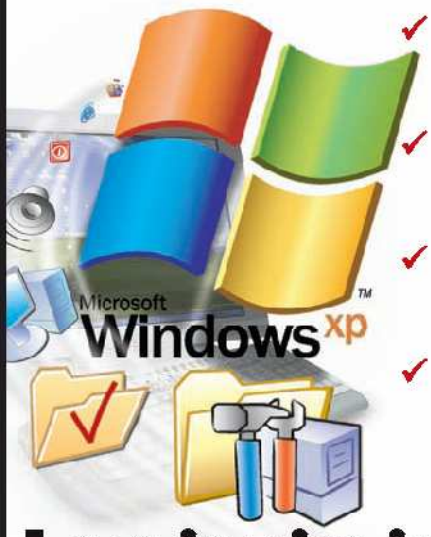
STAMPA: STIGES S.p.A., via Pescarito, 110 - San Mauro Torinese - Torino - STAMPA CD-ROM: KDG Mediatech AG, Austria - STAMPA DVD-ROM: NEOTEK s.r.l., c.da Imperatore, Bisignano (CS) - DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA: Parrini & C. S.p.A., Via Vitorchiano 81 (Roma)
Finito di stampare nel mese di Marzo 2005

Edizioni Master edita: Idea Web, Go! Online Internet Magazine, Win Magazine, Quale Computer, DVD Magazine, Computer Bild Italia, Office Magazine, ioProgrammo, Linux Magazine, Software Software World, MPC, La mia Banca, Digital Music, Digital Japan Magazine, Horror Mania, HC Guida all'home cinema, I Film Massimi in DVD, Computer Games Gold, inDVD, Fantasia CD-Rom, PC Video Guide, I Gatti di Winmagazine, La mia Videoteca, TV&Satellite Mese, Win Extra, Home Entertainment, Io programmo Extra, Le Collezioni

Nessuna parte della rivista può essere in alcun modo riprodotta senza autorizzazione scritta di Edizioni Master. Nemmeno il fotocopiarla o fotocopiarla anche se non pubblicata non di restituisco. Edizioni Master non sarà in alcun caso responsabile per i danni diretti e/o indiretti derivanti dall'utilizzo dei programmi contenuti nel supporto multimediale allegato alla rivista e/o per eventuali anomalie degli stessi. Nessuna responsabilità è, inoltre, assunta da Edizioni Master per danni derivanti da vizi o informazioni non licenziosi o illegali o non ufficiali all'atto della masterizzazione del supporto. Nomi e marchi citati sono stati senza indicare la relativa brevetti. Windows è un marchio registrato di Microsoft Corporation.

Certificato n. 5329 del 02.12.2004

Windows CHE FUNZIONA



- ✓ **RIPRISTINIAMO** il sistema operativo in caso di crash senza ricorrere alla formattazione
- ✓ **RECUPERIAMO** spazio sull'hard disk regolando i parametri nascosti di Windows
- ✓ **OTTIMIZZIAMO** la memoria virtuale e il disco per velocizzare l'esecuzione dei programmi
- ✓ **RIPULIAMO** il registro di configurazione ed eliminiamo ogni traccia dei software disinstallati

pag. 52

La mia vita in un trailer

Estrapoliamo dalla nostra videoteca le scene più emozionanti e video-raccontiamoci in pochi minuti

pag. 74

GUIDA ALL'ACQUISTO Le schede per acquisire da fonti analogiche e digitali

RUBRICHE

Piccoli acquisti 9
I "tecnosfizi" da non perdere

News 12
Le novità hardware e software del mese

Mailbox 18
Le risposte ai tuoi quesiti

Una risposta a tutto .. 26
Una selezione dei problemi più comuni risolti dagli esperti

I prodotti del mese ... 30
I dispositivi hardware e software testati e recensiti per facilitarti nell'acquisto

Win CD/DVD-Rom 41
Quali sono e come utilizzare i contenuti delle varie versioni di Win Magazine

Block Notes 124
I consigli giusti per capire qual è lo stato di salute del nostro computer

Le guide di Win Magazine 157
Programmare giochi per cellulare (settima parte)

In questo numero...

PC, COLLA E TAGLIERINO
Trasformiamo le nostre foto in coloratissimi puzzle, per fare un regalo originale o semplicemente per divertirsi in famiglia
pag. 94

PICCOLE MACRO, GRANDI SOLUZIONI
Realizziamo delle procedure automatiche in Word per correggere gli errori di battitura presenti nei nostri testi
pag. 94

PARTENZA DAI BOX!
Approfondiamo la conoscenza di Linux, imparando a configurare correttamente scanner, stampanti e modem
pag. 114

IL CASO È RISOLTO
I consigli per personalizzare MSN Messenger e videochattare alla grande
pag. 110

MEDIA CENTER A COSTO ZERO
Installiamo un'interfaccia grafica in stile Windows Media Center per gestire i nostri file multimediali direttamente dal televisore di casa
pag. 140

UN PRODOTTO, MILLE IDEE
Come utilizzare le nuove videocamere che registrano su schede di memoria da 4 GB e le impostazioni manuali delle fotocamere digitali
pag. 80, pag. 102

SISTEMA

Per saperne di più 62
Partiamo per un affascinante viaggio all'interno della CPU, dove si nasconde tutta la potenza del PC

Esperti in Windows 64
Il corso per imparare a conoscere a fondo il S.O.

Riflettori su 68
Gli strumenti giusti per acquisire i filmati analogici e digitali sul proprio computer

AUDIO&VIDEO

La qualità DVD nelle tue mani 80
Registriamo i nostri filmati più belli su schede di memoria e dimentichiamo le vecchie VHS

Rippare in tutta libertà 82
Creaiamo compilation di alta qualità per avere sempre a portata di mano i brani dei nostri cantanti preferiti

Hardware no problem 84
I consigli giusti per configurare al meglio un sistema di casse multicanale

MASTERIZZAZIONE

Installiamo un Dual Layer 88
Apriamo il case del nostro computer e scopriamo come aggiungere un masterizzatore nuovo di zecca

Sapevi che... 90
- Realizziamo un'immagine dei nostri CD originali utilizzando Clone CD
- Eliminiamo i silenzi tra le tracce audio con Nero, per masterizzare delle perfette compilation "dal vivo"

Scelta giusta 91
A confronto sette programmi per masterizzare compilation e creare copie di backup di CD e DVD

GRAFICA DIGITALE

Faccio a pezzi i miei ricordi 94
Trasformiamo le nostre fotografie in coloratissimi puzzle, per giocare in famiglia o fare un regalo originale

Sapevi che... 99
- Correggiamo l'eccessiva luminosità delle nostre foto con Paint Shop Pro 9
- Scopriamo un nuovo modo per duplicare gli oggetti in FreeHand MX

Il test di Win magazine 100
Sei sicuro di sapere tutto sulle schede video?

Scatti perfetti in ogni occasione 102
Utilizziamo le impostazioni manuali della nostra digicam per realizzare splendide fotografie in qualsiasi circostanza

INTERNET

La sicurezza la decido io! 106
Configuriamo Internet Explorer per navigare sicuri in Rete, senza nessun impedimento

Personalizziamo le nostre e-mail 108
Applichiamo elementi decorativi, come sfondi grafici, dipart o caratteri, per abbellire l'estetica dei nostri messaggi di posta elettronica

Chattare senza limiti 110
I trucchi per utilizzare al meglio Microsoft MSN Messenger

Sapevi che... 113
- Modifichiamo il motore di ricerca predefinito di Avant Browser
- Inviamo richieste di pagamento per oggetti venduti o servizi erogati con Paypal

LINUX

Dalla carta al digitale... 114
Configuriamo stampanti e scanner per utilizzarli al meglio con il sistema operativo del Pinguino

Navigare col pinguino 116
Utilizziamo gli strumenti messi a disposizione da Linux per configurare correttamente il nostro modem ADSL

Cambiamo look al nostro sistema 117
Personalizziamo Linux con pochi clic del mouse, a partire dallo sfondo del desktop

TELEFONIA

I film sul cellulare 118
Trasferiamo i nostri movie preferiti nella memoria del telefonino, per visualizzarli sul display ovunque ci troviamo

Metti il mondo nel telefonino 120
Raggiungiamo qualsiasi destinazione sfruttando la tecnologia dei cellulari di ultima generazione

GIOCHI

La casa infestata 132
Aiutiamo Topolino e i suoi amici a trovare le chiavi che ci faranno uscire dalla casa dei fantasmi

Alla scoperta di Rubi-Ka 134
Il nostro pianeta è ormai devastato da un'efferata guerra civile. Spetta a noi il compito di cambiarne il destino

Dura lotta al terrorismo 136
Prendiamo il comando della Task Force Talon per combattere i sovvertitori della pace e ristabilire l'ordine ad ogni costo

ANTIVIRUS&SICUREZZA

Non chattare con gli estranei 138
Se il telefonino si blocca senza motivo o non risponde più ai nostri comandi... ci siamo imbattuti in Cabir

UTILITA'&PROGRAMM.

Il PC diventa multimediale 140
Trasformiamo il nostro computer in un videoregistratore digitale per vedere e registrare i programmi TV

I nostri dati sempre in ordine 145
Realizziamo copie di backup di cartelle e documenti per tenerle aggiornate anche quando aggiungiamo altri file

Un messaggio per ogni occasione 148
Utilizziamo i post-it "virtuali" per ricordare impegni e scadenze ed inviare ai nostri amici messaggi e appunti

Windows che funziona? Mah!

Cari amici della comunità di Win Magazine bentornati! Siamo consapevoli che un articolo di copertina su Windows, dopo aver introdotto Linux nel numero 72 (Febbraio 2005), possa sembrare una provocazione. In realtà non è così: lungi da noi l'idea di farvi uscire pazzi con installazioni e disinstallazioni di sistemi operativi vari. Diciamo che continua la "crociata", ormai iniziata un paio di mesi fa, sulla convivenza dei due sistemi operativi. Stiamo cercando di cambiare il modo di pensare di molti, dando un colpo di spugna a preconcetti e tabù: basta con le piccole guerre tra "Linuxiani" e "Windowsiani", il pianeta "Utentilandia" ne ha le... orecchie... piene! È vero che un po' di competizione non guasta mai (permette di creare prodotti sempre migliori a tutto vantaggio del consumatore finale) ma arrivare a mettersi i paraocchi e dire: " o questo o niente!"; non è un gesto furbo e denota scarsa apertura mentale, specialmente da chi ama la libertà ed il software open source!
Ogni sistema operativo è ottimizzato per applicazioni diverse: chi è meglio con i giochi e i software multimediali; chi con Internet e la gestione sicura delle reti... ma qualcuno ci vieta di utilizzarli entrambi? Fino a prova contraria, l'hard disk è nostro e ci installiamo quello che più ci aggrada; quindi, perché non due sistemi operativi? La ragione che ci ha spinto alla creazione di una sezione Linux, con tanto di approfondimenti nella mailbox, è questa: guardare oltre, scrutare nuovi orizzonti e non fermarsi al solo software preinstallato nel PC al momento dell'acquisto. Non dimentichiamo, però, che la pazienza è d'obbligo: non arrendiamoci alle prime difficoltà! Dopo sarà una strada completamente in discesa.
In tutto ciò potevamo dimenticarci di "mamma" Microsoft? Certo che no! Ed ecco quindi che nell'articolo di pagina 52 vedremo come regolare finemente i parametri nascosti di Windows per farlo funzionare come si deve! Impareremo a liberare spazio sull'hard disk, anche senza disinstallare software e cancellare dati, scopriremo come velocizzare l'esecuzione dei programmi con la memoria virtuale e la deframmentazione del disco rigido e come mettere ordine nel menu Start, Preferiti, Esecuzione automatica ecc. Insomma, tanti consigli e trucchetti per prendere sempre più confidenza con i nostri sistemi operativi.
Buona lettura a tutti!

Luca Filizzola
lfilizzola@edmaster.it

OFFICE

Piccole macro, grandi soluzioni 150
Correggiamo automaticamente gli errori di battitura in Word ed evitiamo le operazioni ripetitive

Sapevi che... 152
- Moderiamo i consumi di carta quando stampiamo con Word
- Inseriamo dei collegamenti a file PDF all'interno di una presentazione in PowerPoint

I prezzi dei prodotti riportati all'interno della rivista potrebbero subire variazioni

Multiprese contro gli sbalzi di tensione, prolunghe per modem analogici, kit di pulizia per digicam e switch per condividere monitor, mouse e tastiera su due PC

Multiprese da 8 a 24 euro

TRUST POWER PROTECTOR 510

Per quanto robusti possano essere computer, TV e altri apparecchi, un semplice corto circuito può causare danni ingenti. La multipresa Trust, però, offre un buon filtro contro gli sbalzi di tensione che potrebbero danneggiare le nostre apparecchiature elettroniche. **Comprende anche uno speciale dispositivo di sicurezza per bambini.**

Trust - Tel. 051 6117111
www.trust.com

€ 7,90

APC BASIC SURGE 5 OUTLET SCHUKO 230V

L'aspetto sul quale punta questo prodotto è la facilità d'installazione. Oltre a proteggere contro le sovratensioni, che possono causare danni ai circuiti interni del PC, **comprende una guida per cavi removibile e un fermo rotante di fissaggio cavi.**

APC - Tel. 800 905821
www.apc.com

€ 11,99

€ 16,00

NGS SURGE 700 7

La nostra postazione multimediale è il meglio offerto sul mercato? Peccato che, comunque, rischiamo di ritrovarci con qualche problema di "allacciamento". La soluzione più indicata è questo modello di ciabatta, che **comprende ben 7 uscite e 2 connettori per fax o modem.**

Pixmania - Tel. 899 234501
www.pixmania.com

TECNOWARE POWER CLEANER 5

Filtra ottimamente eventuali sovratensioni, garantendo la sicurezza delle apparecchiature elettroniche connesse. Oltre a essere dotata di ben 5 prese, questa "ciabatta" permette di **proteggere anche il telefono e il modem grazie agli appositi connettori.**

Tecnoware - Tel. 055 8367455
www.tecnoware.com

€ 24,10

Prolunghe riavvolgibili da 5 a 30 euro

€ 29,90

TARGUS RETRACTABLE PHONE, ETHERNET AND USB CORD

Questo accessorio, **dotato di cavo telefonico, Ethernet ed USB retrattile, è in grado di stabilire collegamenti con schede di rete e periferiche USB.** In particolare, il cavo USB accetta connettori mini a 5-pin o dimensioni standard. Con 1,6 metri di cavo i collegamenti sono sempre a portata di mano e il meccanismo di riavvolgimento di alta qualità mantiene tutto in ordine e ben organizzato.

Targus - Tel. 02 26950360
www.targus.com/it

€ 15,36

IC NETWORK PROLUNGA PER MODEM

Semplice, rettangolare, colorato e "veloce": cos'altro si può desiderare da un cavo riavvolgibile come questo? Nulla, a parte ovviamente una considerevole lunghezza che permetta l'agile connessione alla presa del telefono. Nessun problema: **a disposizione ci sono ben 2 metri di cavo!**

Fulltel - Tel. 0975 384156
www.fulltel.it

1PC CAVO TELEFONICO ESTENSIBILE

Batte tutta la concorrenza, grazie a un **cavo estensibile fino a 3 metri** e soprattutto grazie ad un pratico **meccanismo di avvolgimento automatico**, che lo rende molto comodo da usare. In più, **la confezione include un utile adattatore per la prolunga.** Nota finale per il design, davvero gradevole.

Clickufficio - Tel. 800 206999
www.clickufficio.it

€ 4,60

TECNOSTYL PROLUNGA TELEFONICA RIAVVOLGIBILE

Dimensioni compatte per una prolunga avvolgibile che diventa un'insostituibile compagna di viaggio. Il motivo va cercato appunto nelle dimensioni, solo 6,5 x 5 x 1,3 cm, ma soprattutto nella lunghezza del cavo: la bellezza di 2,06 metri. **È realizzata in robusto materiale antiurto.**

Mondoffice - Tel. 0161 880880
www.mondoffice.it

€ 8,27

Switch KVM da 35 a 53 euro

LINDY KVM SWITCH COMPACT USB

Un mouse, una tastiera, un monitor e due computer? Sì, è possibile grazie a questo speciale adattatore, che permette di collegare tali periferiche a due diversi PC. **Basta una combinazione di tasti per passare da un computer all'altro.**
Lindy - E-mail: italia@lindy.it
www.lindy.it

BELKIN OMNIVIEW 2-PORT KVM SWITCH

Permette di condividere tra due computer le stesse periferiche PS/2 (mouse e tastiera) e lo stesso monitor, consentendo di risparmiare spazio sulla scrivania. **Il design è compatto e moderno** e i cavi sono collegati direttamente al box, consentendo velocità di connessione e facilità di trasporto.
eXpansys Italia - Tel. 02 86998249
www.expansys.it

LINKSYS KVM2KIT

La semplicità è il suo forte: bastano pochi minuti per essere "operativi", con la possibilità di comandare due PC con un'unica tastiera, un unico mouse e un solo monitor. Così facendo potremo liberare spazio sulla scrivania... **l'ideale se abbiamo un computer che fa da server, collegato all'ADSL!**
newPrice - Tel. 081 8696852
www.newprice.it

D-LINK DKVM-2K

Ha un design serio e imponente: il box esterno è una garanzia di robustezza fin dal primo sguardo; ideale negli ambienti professionali "movimentati". **Per passare da un computer all'altro non servono combinazioni di tasti: un selettore nel box rende l'operazione più immediata.**
D-link - Tel. 02 29000676
www.dlink.it

Kit pulizia digicam da 6 a 18 euro

SONY KK-LC3

Tutto quel che serve per pulire obiettivi e lenti è in questo kit: composto da un flacone di detergente, un panno morbido e salviette. Il KK-LC3 **nasce per la pulizia di componenti delicate, come le ottiche e i pannelli LCD presenti su fotocamere e videocamere.**
Sony - Tel. 02 618381
www.sony.it

HAMA KIT DI PULIZIA

È completo come nessun altro, perché contiene tutto il necessario per pulire al meglio PC e periferiche. **All'interno della confezione si trovano schede per pulire contatti elettronici, fazzolettini detergenti, spazzola, panno in microfibra e bastoncini per pulire gli obiettivi.**
Pixmania - Tel. 899 234501
www.pixmania.it

AF LAPTOP-CLENE

Nasce per la pulizia di notebook e palmari, ma va benissimo anche per gli LCD e le lenti della fotocamera. Il kit si compone di 10 fazzolettini detergenti e viene prodotto da una delle maggiori aziende di prodotti per la pulizia di componenti elettronici.
CTY - Tel. 899 666852
www.cty.it

AF KIT DI PULIZIA PER SCHERMO, TASTIERA E PC

Un kit "tutto in uno" per far splendere gli schermi del PC e le componenti sensibili. **Consta di bombola di schiuma, bastoncini e fazzoletti.** Questi ultimi possono essere utilizzati anche su superfici LCD e, con delicatezza, anche sugli obiettivi di fotocamere e digicam.
CTY - Tel. 899 666852
www.cty.it

Arriva Internet Explorer 7 !

Microsoft si prepara al lancio del nuovo browser che garantirà maggiore protezione e sicurezza

Sempre più impegnata a contrastare il successo dilagante di Firefox, Microsoft ha comunicato che la prossima versione di Internet Explorer, la 7.0, vedrà la luce nei prossimi mesi, probabilmente alla fine dell'estate. Inizialmente la software house di Redmond aveva lasciato intendere che la versione del browser sarebbe uscita in concomitanza col rilascio di "Longhorn", la nuova versione di Windows. Ma evidentemente il calo di popolarità accusato nel 2004 e in questi primi mesi del 2005, a causa dei problemi di sicurezza manifestati nell'arco di questo periodo, ne ha anticipato la data di uscita. Le novità più importanti di Internet Explorer riguarderanno infatti la protezione della privacy e l'uso di tecnologie atte ad impedire infezioni da spyware e malware, che così tanti problemi hanno creato a milioni di utenti in tutto il mondo. Il browser, inoltre, sarà munito di armi efficaci contro il "phishing", il sistema illegale utilizzato da molti pirati informatici per rubare informazioni sensibili, dati delle carte di credito e password. Da segnalare infine una nota dolente: Internet Explorer 7 funzionerà unicamente su Windows XP, per di più solo nel caso in cui sia stato aggiornato con il Service Pack 2. Per maggiori informazioni, visita il sito www.microsoft.com

IN BREVE

ALLA VELOCITÀ DELLA LUCE

Intel ha annunciato la messa a punto di un nuovo laser ad onda continua che permetterà di trasferire dati all'interno dei circuiti stampati dei computer con velocità prossime a quella della luce (300.000 Km/s). Il fenomeno fisico alla base della tecnologia è quello della trasmissione della luce attraverso il silicio, che è il materiale alla base di tutti i componenti elettronici.

L'ATHLON 64 È DUAL CORE

Presentato da AMD il nuovo Athlon 64 dual core destinato ai PC desktop. Il chip, chiamato "Toledo", verrà commercializzato in autunno. In termini di prestazioni ne beneficeranno, inizialmente, le applicazioni multimediali. Il processore sarà compatibile con le recenti schede madri per Athlon 64, a patto di aggiornarne il bios.

MUSICA E FOTO sul nuovo iPOD

Apple mette in campo una serie di prodotti dall'aspetto sempre più raffinato

Se n'è parlato tanto nelle ultime settimane e finalmente sono giunti tra noi. La Apple ha aggiornato la sua linea di player digitali iPod. Sono ora disponibili un nuovo modello sottile da 30 GB ed uno da 60. Entrambi i modelli sono dotati di uno schermo a colori ad alta risoluzione sul quale è possibile visualizzare le foto. Presentati anche gli iPod mini, con capienze da 4 e 6 GB e a prezzi a partire da 209 euro.

IPOD - IPOD MINI

QUANTO COSTA:
I POD - € 379,00 (30 GB); € 479,00 (90 GB)
I POD MINI - € 209,00 (4 GB); € 259,00 (6 GB)
DISPONIBILITÀ: Immediata
SITO INTERNET: www.apple.com
CONTATTA: Apple - Tel. 800 554533

IL VIRUS DEL MESE

W32.BROPIA.P

COSA FA: Si propaga attraverso MSN Messenger inviando una copia di se stesso a tutti i contatti della nostra lista amici.

COME RICONOSCERLO: Quando viene eseguito scarica un'immagine a contenuto pornografico dalla Rete e la visualizza con Internet Explorer.

CHI COLPISCE: Tutte le versioni di Windows su cui sia installato MSN Messenger.

COME RIMUOVERLO: Leggi le istruzioni sul sito: http://securityresponse.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.bropia.p.html

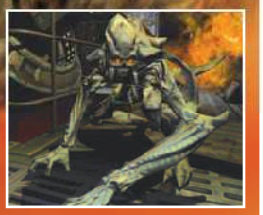
Le nuove frontiere del MULTIMEDIALE

Computer Discount presenta i PC Media Center per il mercato consumer

Nell'ottica di valorizzare la sua capacità produttiva, CDC introduce nuove linee di prodotti: Premium sarà la linea dalle prestazioni elevate destinata agli utenti più esigenti. Columbus sono, invece, i portatili e i desktop ideali per utilizzi professionali e da home entertainment. Infine, Next, la linea destinata al mercato consumer, rappresenta il miglior rapporto qualità/prezzo. A completare il rinnovamento della gamma concorreranno le soluzioni Media Center: Multi Emotion Box e Multi Emotion Box LCD. Quest'ultima sarà un prodotto all-in-one che comprenderà un display LCD, un sintonizzatore TV e quant'altro necessario all'intrattenimento domestico. Per maggiori informazioni, visita il sito www.cdc.it.

PREPARIAMOCI A TORNARE ALL'INFERNO

Doom 3: Resurrection Of Evil è un'espansione dell'acclamato Doom 3 (dovremo quindi averlo installato sul nostro PC) e ne ripropone l'intensa e spaventosa azione. A due anni di distanza dagli eventi narrati dal titolo originale, saremo inviati in una remota stazione di ricerca su Marte per investigare sulla presenza di uno strano artefatto trovato nelle rovine dell'antica civiltà che popolava il pianeta. Al nostro arrivo troveremo una "calorosa" accoglienza, con ben 6 nuovi demoni realizzati appositamente per quest'espansione. Tuttavia avremo a disposizione nuove armi per combatterli, come un fucile antigravità, e la possibilità di acquisire poteri demoniaci, come la capacità di rallentare il tempo.



DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
TIPOLOGIA: Sparatutto
DISPONIBILITÀ: Aprile 2005
SITO INTERNET: www.doom3.com

IN BREVE

CABIR A STELLE E STRISCE

Dopo essere apparso in una dozzina di paesi, tra i quali l'Italia, Cabir, il primo virus per cellulari, fa capolino anche negli Stati Uniti. Il virus si introduce in un cellulare camuffato da utility di sicurezza e poi cerca altri telefoni da infettare via Bluetooth.

IBM PUNTA SU LINUX

La famosa società americana ha deciso di investire 100 milioni di dollari nei prossimi 3 anni per ampliare e migliorare il supporto di Linux sull'offerta software Workplace destinata ai computer desktop ed aziendali. I clienti potranno così implementare in modo ancora più semplice ed efficace soluzioni complete su Linux.

WIRELESS PIÙ SICURO

Due ricercatori statunitensi dell'università dell'Indiana, Markus Jakobsson e Steve Myers, hanno sviluppato una tecnica crittografica in grado di proteggere le reti wireless da attacchi remoti. La tecnica si chiama "Delayed Password Disclosure Protocol" e sarà presto disponibile per Windows, MAC e cellulari.

DIVX 6 proiettato NEL FUTURO!

La nuova versione del codec supporterà i menu interattivi e la tecnologia video HD

È iniziato il conto alla rovescia per il nuovo codec video sviluppato da DivXNetworks, la cui uscita è prevista entro questo primo scorcio di primavera. DivX 6 avrà dalla sua un algoritmo di compressione più efficiente, una qualità video superiore ed il supporto ai menu video interattivi. Ma le meraviglie non finiscono qui. Il nuovo DivX sarà pronto per la tecnologia video HD, cioè ad alta definizione, in quanto sarà in grado di codificare filmati con risoluzione di 1.280 x 720 pixel utilizzando un bitrate di 4 Mbps, al posto dello standard di 19 Mbps utilizzato per i filmati MPEG-2 HD. Inoltre, i filmati ad alta definizione codificati con DivX 6, audio Dolby Digital 5.1 multilingue e contenuti speciali potranno essere masterizzati tranquillamente su DVD Dual Layer. Per maggiori informazioni: www.divx.com.

DVD-R Dual Layer? CI PENSA NERO!

Fino ad oggi la tecnologia Dual Layer è stata disponibile solo per supporti DVD+R. In attesa che si diffondano anche i supporti DVD-R DL, anticipando tutti i concorrenti, la Ahead ha rilasciato un aggiornamento (6.6.0.8) per questo software che di fatto lo rende ufficialmente il primo programma disponibile sul mercato in grado di masterizzare anche questo tipo di supporti. Infatti, adoperando l'ultima versione di Nero 6 Reloaded con i DVD-R DL, a patto di possedere un masterizzatore compatibile, si possono registrare fino a 8,5 GB di dati su una sola facciata del disco.

NERO 6 RELOADED
QUANTO COSTA: € 69,99
DISPONIBILITÀ: Immediata
SITO INTERNET: www.nero.com
CONTATTA: MAN S.r.l. - Tel. 081 7870742

IN BREVE

MEGLIO WINDOWS O LINUX?

La diatriba su quale sia il migliore sistema operativo sembra non avere mai fine. Alcuni ricercatori della Florida hanno recentemente messo a confronto Windows Server 2003 e Linux Red Hat Enterprise Server per determinare quale dei due sia più sicuro dal punto di vista della gestione dei server. I test di performance sono andati a favore dei prodotti Microsoft, ma va sottolineato che sono stati condotti utilizzando la configurazione standard, cioè senza alcuna impostazione ottimizzata delle applicazioni.

RICERCHE NEI VIDEO CON GOOGLE

È disponibile in versione beta "Google Video", un nuovo servizio del famoso motore di ricerca. Tramite Google Video è possibile trovare informazioni contenute nei programmi televisivi delle principali emittenti americane, tra le quali NBC, PBS, Fox News, C-SPAN. Per provare il servizio visita il sito http://video.google.com.

P2P SUL CELLULARE

Presentato un rivoluzionario software che permette di condividere brani musicali direttamente sul telefonino

Grazie al software Melodeo Mobile Music Solution è possibile acquistare, ascoltare e memorizzare musica su un cellulare di ultima generazione. Il sistema funziona prendendo spunto dal file sharing in quanto l'utente che acquista un brano può proporlo ad un altro utente che dispone dello stesso software, il quale a sua volta avrà la possibilità di ascoltarne un'anteprima di 30 secondi e quindi decidere di acquistarlo. Sono previsti sconti oltre un certo numero di acquisti ed è possibile regalare un brano ad un amico addebitandosene la spesa. Per maggiori informazioni visita il sito www.melodeo.com.

LA TV È MOBILE

Da Philips un chip che porterà il Digitale Terrestre sui videofonini

L'azienda olandese ha presentato un chip che consentirà di vedere programmi televisivi sul proprio videofonino. Il chip funzionerà in modo simile a quello di un decoder per la TV Digitale Terrestre. Infatti, la tecnologia di radiodiffusione utilizzata sarà il DVB-H, una variante del DVB-T, lo standard europeo per il segnale digitale terrestre adottato anche in Italia. Secondo le previsioni, la TV mobile sarà disponibile sul finire del prossimo autunno.

ASCOLTI DI QUALITÀ IN OGNI MOMENTO

Una nuova gamma di cuffie è stata lanciata sul mercato da Pioneer. Si tratta di varie categorie di prodotti pensati e progettati per ogni possibile utilizzo. I modelli variano da quelle da viaggio (SE-CN50-S), che da orecchini si trasformano in collana, a quelle con aggancio ad archetto retro auricolare adatte per fare sport (SE-E03-2), a quelle con l'archetto posizionabile dietro la nuca (SE-N7), fino ad arrivare ai modelli ad alta qualità per TV e Home Cinema (SE-A1000) con archetto adattabile e regolabile.

SE-N7

SE-CN50-S

SE-E03-2

SE-A1000

PIONEER SE-A1000
QUANTO COSTANO:
SE-CN50-S - € 30,99
SE-E03-2 - € 17,99
SE-N7 - € 35,99
SE-A1000 - € 134,99
DISPONIBILITÀ: Immediata
SITO INTERNET: www.pioneer.it
CONTATTA: Pioneer - Tel. 199 100858

FILM e MUSICA in ogni momento!

Freecom lancia MediaPlayer-3, un sistema di riproduzione audio per Windows e MAC

Sta arrivando sul mercato un player multimediale col quale sarà possibile creare filmati e playlist audio da vedere in TV o ascoltare con lo stereo di casa. Il sistema, che si chiama MediaPlayer-3 ed è compatibile sia con Windows che con MAC, è costituito da un hard disk da 3,5 pollici collocato dentro un case all'esterno del quale sono disponibili i controlli per la riproduzione, le uscite audio e video e un display LCD per la navigazione nel menu delle funzioni. Il software integrato permette di usarlo come riproduttore di filmati DivX/MPEG, file audio MP3, WMA, OGG Vorbis e visualizzatore di immagini JPEG. Si collega al PC tramite l'interfaccia USB 2.0 e può essere utilizzato anche come hard disk esterno. In dotazione viene fornito un pratico telecomando.

FREECOM MEDIAPLAYER-3
QUANTO COSTA: € 299,00 (80 GB); € 349,00 (160 GB)
DISPONIBILITÀ: Immediata
SITO INTERNET: www.freecom.com
CONTATTA: Freecom
Tel. 0382 613259

IL LATO OSCURO DELLA FORZA

Due settimane prima dell'uscita nelle sale cinematografiche del terzo episodio delle nuova serie di Guerre Stellari, potremo vivere le avventure di Anakin Skywalker e di Obi-Wan Kenobi sui nostri monitor. Star Wars Episode 3: Revenge Of The Sith ci farà indossare i panni di entrambi i Jedi, permettendoci così di sperimentare i due lati della Forza. Le storie procederanno parallelamente nel corso del gioco, ma alla fine dovremo scegliere da che parte stare, nello scontro finale tra il bene e il male. Grande cura è stata riposta nel sistema di combattimento con le spade laser: numerose tecniche di attacco e di difesa daranno luogo a scontri entusiasmanti e molto coreografici.

STAR WARS EPISODE 3: REVENGE OF THE SITH
TIPOLOGIA: Azione in terza persona
DISPONIBILITÀ: Maggio 2005
SITO INTERNET: www.lucasarts.com/ep3

SCATTI di qualità

Panasonic presenta due modelli di digicam con stabilizzatore ottico d'immagine

Fresche di produzione, ecco due nuove fotocamere compatte della serie Lumix di Panasonic. Si tratta dei modelli DMC-LZ2, da 5.0 Megapixel, e DMC-LZ1, da 4.0 Megapixel, dotati entrambi di uno Stabilizzatore di Immagine Ottico (O.I.S.) MEGA, zoom ottico 6x e alimentazione con due pile stilo in formato AA. Hanno entrambe uno schermo LCD da 2,0 pollici, estremamente visibile anche all'aperto e in pieno sole, ed una capiente memoria interna da 14 MB, indispensabile per fotografare e conservare nella fotocamera le nostre immagini preferite. L'autonomia delle batterie consente di scattare 215 immagini con la LZ1 e 235 immagini con la LZ2.

PANASONIC DMC-LZ1 - DMC-LZ2
QUANTO COSTANO: € 299,00 (DMC-LZ1); € 349,00 (DMC-LZ2)
DISPONIBILITÀ: Immediata
SITO INTERNET: www.panasonic.it
CONTATTA: Panasonic - Tel. 02 67881

www.aginformpc.com

IN BREVE

SPAM, MA QUANTO MI COSTI!

Da uno studio effettuato dalla società americana Ferris Research è emerso che l'invio massiccio di e-mail a scopo pubblicitario o virale sulle caselle di posta di tutto il mondo ha un impatto considerevole sull'economia globale. Il danno è stato stimato in circa 50 miliardi di dollari e la cifra tiene conto, tra le altre cose, anche del tempo perso dai dipendenti per filtrare manualmente la posta, eliminando i messaggi indesiderati. Sempre secondo la ricerca, l'uso di soluzioni software specifico potrebbe aiutare le aziende a risparmiare fino a sette volte sui costi dovuti allo spam.

Nessuno violerà i DVD

Macrovision presenta RipGuard: la nuova tecnologia per sconfiggere la pirateria

Un nuovo sistema anticopia dei DVD è stato sviluppato da Macrovision, già produttrice dell'omonimo meccanismo di protezione analogico. Combinando infatti la protezione analogica con una nuova tecnologia chiamata RipGuard DVD che sarà disponibile nella seconda metà del 2005, Macrovision assicura che sarà impossibile estrarre illegalmente il contenuto del 97% dei DVD attualmente in commercio. RipGuard non intaccherà la qualità video dei DVD e potrà essere integrato sui futuri player da tavolo e per PC. Per maggiori informazioni: www.macrovision.com.

Nuove soluzioni per le VIDEOCHIAMATE

Con il Nokia 6680 condivideremo i video sul cellulare

L'ultima edizione del 3GSM World Congress, tenutasi a Cannes, in Francia dal 14 al 17 Febbraio scorso, ha confermato la tendenza dei produttori di telefonini ad investire nei terminali di terza generazione. Sicuramente, la novità più importante è stata la conferma dell'accordo tra Nokia (www.nokia.it) e Telecom Italia Mobile (www.tim.it) per lo sviluppo del servizio di video sharing. Si tratta di una nuova tecnologia multimediale, attualmente fruibile solo utilizzando il nuovissimo Nokia 6680, che permetterà alle persone di vedere e condividere un video sul proprio telefonino durante una normale telefonata. La stessa Nokia, oltre al nuovo smartphone 6681 triband con supporto al protocollo di comunicazione EDGE, ha presentato anche il Nokia Display Headset HS-6, un auricolare con display e telecomando che permette di visualizzare i dati del chiamante e della musica direttamente sullo schermo.

3GSM WORLDCONGRESS

La manifestazione mondiale itinerante è ormai a pieno titolo considerata come il punto di riferimento per gli operatori e per gli appassionati delle tecnologie che ruotano intorno alla telefonia. L'edizione 2005, svoltasi a Cannes lo scorso febbraio, ha visto la partecipazione di ben 35.000 visitatori, con una previsione di crescita di circa il 20% di presenze all'anno. Non si è fatto in tempo ad assorbire tutte le novità tecnologiche presentate a Cannes dalle industrie del settore, che già si è passati alla preparazione della nuova edizione 2006 della manifestazione, che aprirà i battenti al pubblico nella splendida cornice di Barcellona, tra i padiglioni della Fiera, dal 13 al 16 febbraio prossimi.
Per informazioni, visita il sito www.3gsmworldcongress.com.

NOKIA 6680 IMAGING SMARTPHONE

QUANTO COSTA: € 600,00
DISPONIBILITÀ: Immediata
SITO INTERNET: www.nokia.it
CONTATTA: Nokia - Tel. 06 5262021

TI TELEFONO O NO?

Microsoft ha annunciato che non sarà più possibile attivare on-line un prodotto in vendita insieme con un nuovo PC, ma unicamente via telefono. E tale procedura andrà ripetuta tutte le volte che Windows verrà reinstallato. In questo modo Microsoft spera di contrastare la copia indiscriminata dei suoi prodotti e la loro attivazione utilizzando codici pirata facilmente reperibili su Internet.

Un'IMPRONTA al posto della PASSWORD

Microsoft propone uno strumento per il riconoscimento digitale

L'utilizzo delle password come sistema di identificazione sta lasciando il passo a moderne soluzioni biometriche. Microsoft ha recentemente realizzato Fingerprint Reader, uno scanner di impronte digitali collegabile al PC tramite porta USB. Utilizzando il software dedicato e memorizzando la propria impronta è possibile accedere in modo semplice, rapido e sicuro nei profili utenti del sistema e nei siti Web preferiti. Per utilizzare Microsoft Fingerprint Reader è necessario disporre di un computer su cui sia installato Windows XP ed Internet Explorer 6.0 o MSN Explorer 8.0 e 9.0.

MICROSOFT FINGERPRINT READER

QUANTO COSTA: € 59,00
DISPONIBILITÀ: Immediata
SITO INTERNET: www.microsoft.it
CONTATTA: Microsoft
Tel. 02 70398398

Il Wi-Fi in tasca

Arriva il chip da integrare su player MP3, videocamere, fotocamere...

Texas Instruments ha realizzato TNETW 1450, un chip compatibile con gli standard IEEE 802.11b e IEEE 802.11g, a basso consumo e di dimensioni così ridotte che sarà possibile integrarlo sulle chiavette USB. Una prospettiva interessante è proprio la possibilità di utilizzare adattatori USB per offrire a basso costo connettività Wi-Fi a tutti quei computer che non possono essere aggiornati in altro modo, ad esempio con una scheda interna. Il chip potrà essere integrato anche in stampanti e dispositivi mobili come fotocamere e videocamere digitali, cellulari e player MP3.

Il futuro dei DVD

Allo scorso CeBIT di Hannover, NEC ha presentato gli HD-DVD, il nuovo formato DVD in grado di contenere fino a 60 Gigabyte di dati con i supporti a doppio strato e 32 GB con quelli normali. Oltre che per le soluzioni di backup aziendali, l'utilizzo di questi prodotti avrà risvolti notevoli nel campo dei contenuti multimediali domestici. Non è un caso che i quattro principali studi hollywoodiani, Paramount Pictures, Universal Pictures, Warner Bros Pictures e New Line Cinema hanno già annunciato la loro intenzione di supportare il nuovo formato. I primi lettori compatibili, però, non vedranno la luce prima della fine dell'anno. Per maggiori informazioni: www.nec.com.

Addestrati per COMBATTERE

In questo sparatutto in soggettiva ricopriremo il ruolo di comandante di una squadra d'assalto antiterrorismo, inviata in missione per catturare i soldati di un'organizzazione paramilitare, infiltrata all'interno di un grattacielo. Hanno preso in ostaggio alcuni dipendenti di una società di ricerca tecnologica... toccherà a noi liberarli! Ben presto, però, una semplice operazione di routine si trasformerà in intensa serie di combattimenti all'ultimo sangue, dopo l'apparizione di esseri dai poteri sovrannaturali. Dal punto di vista grafico, il titolo è assolutamente spettacolare e riesce perfettamente ad unire l'atmosfera tecnologica con quella horror. Non manca inoltre la possibilità di sfidarsi in rete in entusiasmanti partite in deathmatch.

FIRST ENCOUNTER ASSAULT AND RECON
TIPOLOGIA: Sparatutto
DISPONIBILITÀ: Aprile 2005
SITO INTERNET: www.sierra.com

PICCOLO, LEGGERO ED ELEGANTE

Da MSI un notebook completo di tutto ma dalle dimensioni contenute

Si chiama Megabook S260 ed è un notebook dal design molto elegante ed accattivante, ideale per chi viaggia ed ha problemi di spazio. Sottile e leggero, pesa appena 1,8 Kg, adotta l'architettura Intel Centrino che garantisce ottime prestazioni e un basso consumo energetico. È un concentrato di quanto di meglio offra l'attuale tecnologia: uno schermo panoramico da 12.1" ad elevato contrasto e con un ottima resa dei colori, un'unità DVD combo, un lettore di schede di memoria 3-in-1, una porta Firewire, tre porte USB 2.0, scheda di rete LAN, modem e scheda wireless Dual Band (802.11b/g).

MSI MEGABOOK S260
QUANTO COSTA: € 1487,00
DISPONIBILITÀ: Immediata
SITO INTERNET: www.msi-italia.com
CONTATTA: Adder - Tel. 011 3290180

IN BREVE

IL VIRUS DELLE FUORISERIE

Neanche i computer di bordo delle automobili sono più al sicuro dai virus. Secondo la Kaspersky, società che produce il noto software antivirale, sui modelli Lexus LS 430 e LX 470 e sulla Toyota Land Cuiser 100 il computer di bordo potrebbe essere mandato in tilt dai nuovi virus che si trasmettono via Bluetooth. È sufficiente che un telefonino infetto passi nel raggio di pochi metri dalle autovetture per bloccarne il funzionamento. Per fortuna, i modelli a rischio d'infezione, attualmente in circolazione, sono circa 150. Ma molto presto, potremmo sentir parlare del primo antivirus per... automobile!

UN PALLONE INTELLIGENTE

Dopo le palline da tennis, è ora il momento del pallone con un chip interno in grado di comunicare con l'arbitro e con le porte del campo sportivo. Questa novità sarà sperimentata ai prossimi mondiali di calcio Under 17 e dovrebbe essere in grado di segnalare se il pallone ha superato la linea di porta. Potremo finalmente dire addio alle solite diatribe del lunedì sui cattivi arbitraggi?

Mailbox

Tra le numerose e-mail ricevute in redazione abbiamo scelto quelle più rappresentative. Siamo certi che i nostri consigli saranno di aiuto anche a te.

Vai a pag. 24 per scoprire a chi devi inviare la tua posta

Il nostro esperto di Sicurezza risponde...

PIÙ DI 60 LETTORI

Il PC che si riavvia di continuo!

Un tecnico, dopo avermi installato Windows XP ha notato che appariva la seguente dicitura "il sistema si arresta tra un minuto, salvare ecc." e ha detto che il processore non supportava XP. Ho quindi optato per il sistema Windows 2000 Professional. Non soddisfatto, da un caro amico mi sono fatto istallare nuovamente XP. Dopo un mese circa è comparsa nuovamente la stessa dicitura!

Kevin

E meno male che era un tecnico! Tu non sei tenuto a saperlo, ma lui sì: è il tipico errore che colpisce i sistemi Windows XP/2000 quando sono infetti dal virus MSBlaster. Si riavviano pochi minuti dopo essere entrati in Internet. È strano che sul tuo Windows 2000 non avessi questo problema: forse lo avevi aggiornato con le patch critiche scaricate in automatico da Windows, senza sapere che così ti eri messo al riparo da MSBlaster. Il punto è che tutti i sistemi Windows 2000/XP hanno bisogno della patch, preparata da Microsoft, contro Blaster. Altrimenti, non si sfugge al nemico. Il problema è che la patch è su Internet e tu non riesci a connetterti se non per pochi minuti. Ecco come fare.

1 Riavvia il PC in modalità provvisoria (senza supporto di rete). Scegli la relativa opzione al riavvio. Appare se premi ripetutamente *F8* quando lo schermo è ancora nero con le scritte bianche e il sistema ha appena finito il test preliminare. Quindi premi *Ctrl+Alt+Canc*, entra nel Task Manager e chiudi il processo *MsBlast*. Ora possiamo fare un po' di pulizia. Vai nella cartella *System32* (di solito è in *c:\windows*) e cancella *blaster.exe*. Cancella anche tutto quando ha la voce *msblast* o simili in *C:\windows\prefetch*. Ora entra nel registro (*Start/Esegui* scrivi *Regedit*). Raggiungi la chiave *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run* e selezionala. Appariranno alcuni valori sulla destra: cancella quello chiamato *Windows Auto Update*. Ora riavvia in modalità normale.

2 Quanto hai fatto non ti salverà dai crash, ma almeno ti darà un po' più di tempo per scaricare la patch. Scrivi sul tuo browser www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyId=5FA055AE-A1BA-4D4A-B424-95D32CFC8CBA&displaylang=en, connettiti a Internet e poi fai caricare la pagina. Scegli *Italian* dal menu a tendina sulla sinistra e clicca su *Download*. Poi esegui il file scaricato. Se non riesci a scaricare la patch (magari perché hai una connessione lenta), dovrai farlo su un altro PC e poi portare il file su quello che ha problemi (chiedi ad un amico di farti la cortesia!).

Da questa pagina Web possiamo scaricare la patch rilasciata da Microsoft per risolvere il fastidioso problema dei riavvii indesiderati.

PIÙ DI 30 LETTORI

Strani messaggi di file mancanti

Ho erroneamente cancellato alcuni virus dalla quarantena e ora ogni volta che avvio il PC mi escono 2 finestre d'errore con le seguenti diciture: *"Impossibile trovare C:\WINDOWS\DLLREG.exe"* e *"Impossibile trovare C:\WINDOWS\System32\vxdmgr32.exe"*. Che fare?

Helenia

Sono file relativi al worm Dubaru, quindi hai fatto benissimo a cancellarli. Windows li richiede all'avvio perché qualche impostazione lo obbliga a cercare di eseguire file con quei nomi. Non può farlo, perché i file non sono più nell'hard disk, ed ecco i messaggi di errore. Restano quindi da cancellare anche le impostazioni che richiamano quei file. Una scansione antivirus, fatta in modalità provvisoria, dovrebbe bastare. Altrimenti, usa un metodo manuale, facendoti guidare da un sito di produttori di antivirus (per esempio, www.symantec.com). Entra nel registro di configurazione (*Start/Esegui* e scrivi *regedit*). Nel caso di Dubaru, evidenzia la chiave *HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run* e cancella *load32* che appare a destra. Evidenzia poi *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Winlogon* e fai doppio clic su *Shell*, a destra. Cancella il valore *explorer.exe C:\WINNT\System32\vxdmgr32.exe* e scrivici *explorer.exe*. Evidenzia infine *HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Windows*, fai doppio clic su *run* e cancella *C:\WINDOWS\dllreg.exe*.

PIÙ DI 100 LETTORI

Il Win DVD è affetto da virus?

Aprendo il DVD allegato al numero 72 della rivista (mese di copertina Febbraio 2005) Norton Antivirus 2005, aggiornato con le ultime firme dei software malevoli, mi ha segnalato la presenza di un virus sul supporto. Per l'esattezza, mi dice che si tratta di un Cavallo di Troia. Il file in questione è *start.exe*. Pensando ai danni che avrei potuto subire se non avessi avuto l'antivirus attivo, mi domando come possa essere successa una cosa del genere.

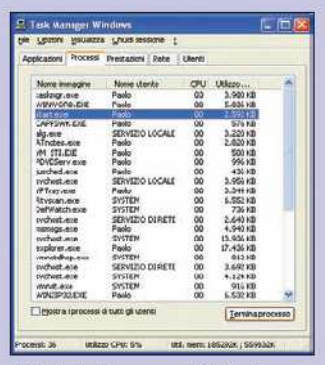
Matteo

Quello riscontrato da Matteo è un problema comune a molti altri lettori, che si sono lamentati del fatto che i supporti allegati a Win Magazine non vengono testati con un buon antivirus prima di essere mandati in stampa. Ovviamente, questa situazione non risponde al vero. Su tutti i CD e DVD redazionali vengono eseguiti controlli antivirali approfonditi con alcuni dei più potenti software disponibili, tra cui Nor-

Il controllo euristico degli antivirus potrebbe riconoscere come malware ciò che in realtà non lo è. Quando si dice il troppo zelo...

ton Antivirus... solo per citarne uno. Nel caso in questione, come i lettori più attenti avranno notato, si tratta di un piccolo programma che, insieme ad altri, era raccolto nella sezione *Speciale Scherzi di Carnevale* del Win DVD-Rom allegato a Win Magazine 72. Così, com'era spiegato anche nella recensione presente sul supporto, si trattava di alcuni "finti virus" che potevamo utilizzare per fare simpatici scherzi ai nostri amici. In particolare, il programma *Fake Start Windows* spostava il pulsante *Start* ogniqualvolta qualcuno cercava di cliccarci sopra con il mouse. La sua esecuzione poteva comunque essere interrotta avviando il *Task Manager* (premendo i tasti *CTRL+Alt+Canc*) e cliccando sul pulsante *Termina processo*, presente nel *tab Processi*, dopo averlo selezionato.

Porgendo comunque le nostre scuse per questo spiacevole inconveniente, ci auguriamo che continuiate ad apprezzare con immutato entusiasmo la nostra, anzi, la "vostra" rivista preferita!



Dal Task Manager di Windows possiamo chiudere tutti i processi attivi sul PC. In questo caso, stiamo terminando l'applicazione start.exe, relativa al programma Fake Start Windows.

Il nostro tecnico Hardware risponde...

PIÙ DI 50 LETTORI

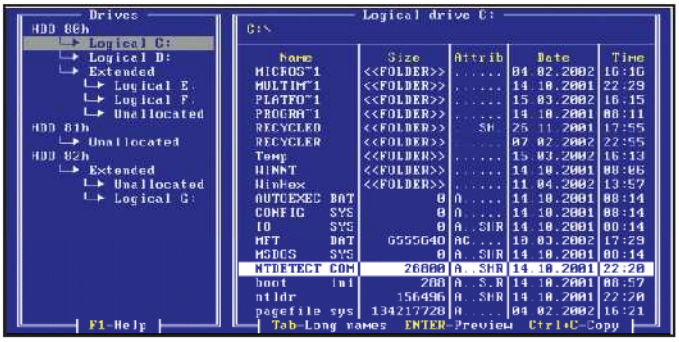
Entrare nell'NTFS dal DOS

Ho Windows XP Professional partizionato con file system NTFS. Avviando il computer con il floppy di ripristino il Dos non riconosce il file NTFS, pertanto non posso entrare nell'hard disk. C'è un modo per aggirare l'ostacolo?

Mario

Un modo c'è: NTFS Reader for Dos. Di norma non è possibile entrare da Dos, usando un disco di avvio, in un hard disk NTFS, che è il file system migliore per Windows XP. L'hard disk non sarà rilevato.

È anche possibile riavviare il PC in modo di trovarsi con la riga di comando o prompt (premi ripetutamente *F8* appena il PC si accende). Però, in questo modo non hai accesso a tutto l'hard disk, per ragioni di sicurezza. Si sente la mancanza delle possibilità date dal Dos del dischetto di avvio, grazie al quale, in Windows 98, riuscivi a recuperare file importanti dall'hard disk (quando Windows non funzionava più) o a cancellarne altri che ti davano problemi. La soluzione è usare NTFS Reader ed eseguirlo. Ti verrà chiesto di inserire un floppy vuoto; fai così e poi clicca su *Start*, nella finestra di NTFS Reader. Alla fine della procedura, riavvia il PC facendolo partire dal floppy che hai creato. Il programma NTFS Reader partirà in automatico. In alternativa, se hai già un disco di avvio, copiaci il programma (*ReadNTFS.exe*) e poi eseguilo da Dos (scrivi il nome del file dal prompt, una volta entrati in *A:*. La finestra del programma mostra il contenuto dell'hard disk. Premi *Ctrl+F* per trovare un file. Selezionalo e poi digita *Ctrl+C*: apparirà una finestra per la copia. Dovrai scegliere l'unità in cui copiare il file; in lista appariranno però solo floppy e hard disk con file system FAT.



Finalmente possiamo vedere le partizioni NTFS del nostro hard disk, dal Dos.

PIÙ DI 10 LETTORI

Quali driver USB sul NT4?

Ho installato nel mio PC Windows NT4 con SP6; vorrei sapere se esistono driver di Microsoft o di altre aziende in grado di gestire le porte USB, in caso positivo vogliate inviarmi indicazioni.

Gabriele

Il più grande (secondo alcuni, l'unico) difetto del sistema Windows NT4 (il predecessore di Windows 2000 ed XP) è la mancanza di supporto per la tecnologia USB e quindi per le periferiche che usano queste porte.

Il punto è che NT4 è un sistema operativo ormai datato, nato con Windows 95: quasi 10 anni fa, quando non esisteva lo standard USB. Però NT4 resta un sistema operativo valido se lo vuoi usare come server su un computer vecchiotto: non ha bisogno di molta RAM, di processori veloci per funzionare bene e ha una buona stabilità. Windows non ha driver USB per NT4, ma puoi prendere quelli di terze parti.

Il problema è che quelli più famosi (come www.jungo.com/wdusb_nt.html) sono a pagamento. Ma si possono comunque utilizzare e testare gratuitamente per un periodo di prova. Uno del tutto gratuito può essere invece scaricato dal sito http://msni.150m.com/faq/NT-USB.rar.

Il nostro esperto di Sistema risponde...

PIÙ DI 50 LETTORI

Messaggi d'errore durante l'installazione

Ero molto interessato al programma DSculptor, pubblicato su Win Magazine 72 (Febbraio 2005), ma quando ho provato ad installarlo compare un messaggio di errore che mi dice:*"C:\WINDOWS\SYSTEM32AUTOEXEC.NT - Il file non è adatto all'esecuzione di applicazioni DOS e Microsoft Windows. Scegli Chiudi per terminare l'applicazione."*

Questo problema ho sentito dire che è causato da un aggiornamento (Service Pack 1 o 2 o altri aggiornamenti di Windows) perché mi è capitato di sentire persone a cui si sono bloccati (con l'apparizione dello stesso messaggio) programmi che prima funzionavano. Volevo chiedervi gentilmente se potevate darmi un consiglio su questo problema.

Vi ringrazio per l'attenzione.

Alessio

Ciao, il problema è dovuto alla mancanza o corruzione di alcuni file di Windows XP. La soluzione si trova sul sito: http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;it;324767. Noi abbiamo provato e si è risolto tutto... Sono bastati questi 4 semplici passi:

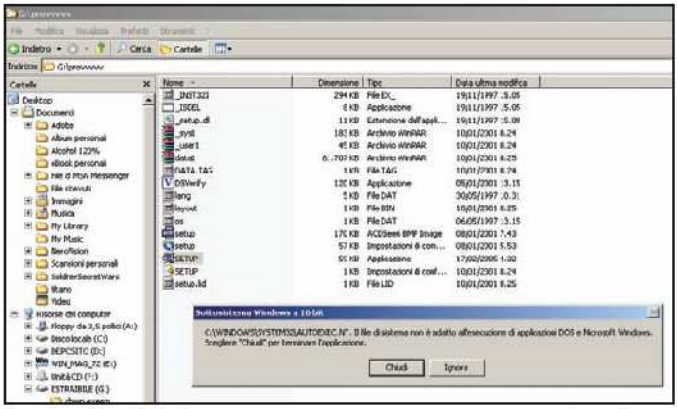
1. Fare clic sul pulsante *Start*, quindi scegliere *Esegui*.
2. Nella casella *Apri* digitare *cmd*, quindi scegliere *OK* per eseguire il prompt dei comandi.
3. Inserire il CD-Rom di Windows XP nell'apposito lettore del PC.
4. Adesso,dal prompt di DOS, digitare i comandi riportati di seguito, premendo *Invio* dopo ognuno di essi:

- *expand "lettera dell'unità CD-ROM":\i386\config.nt_ c:\windows\system32\config.nt*
- *expand "lettera dell'unità CD-ROM":\i386\autoexec.nt_ c:\windows\system32\autoexec.nt*
- *expand "lettera dell'unità CD-ROM":\i386\command.co_ c:\windows\system32\command.com*
  exit

Se l'unità CD-Rom dove hai inserito il CD di Windows ha la lettera E, scrivi:

- *expand e:\i386\config.nt_ c:\windows\system32\config.nt*
- *expand e:\i386\autoexec.nt_ c:\windows\system32\autoexec.nt*
- *expand e:\i386\command.co_ c:\windows\system32\command.com*
  exit

Il problema dovrebbe risolversi, altrimenti prova o reinstallare DSculptor o a seguire la procedura "d'emergenza" descritta nel sito prima indicato.



Se alcuni file di Windows sono corrotti, potremmo non riuscire ad installare le applicazioni realizzate per MS-DOS o Windows a 16 bit.

PIÙ DI 80 LETTORI

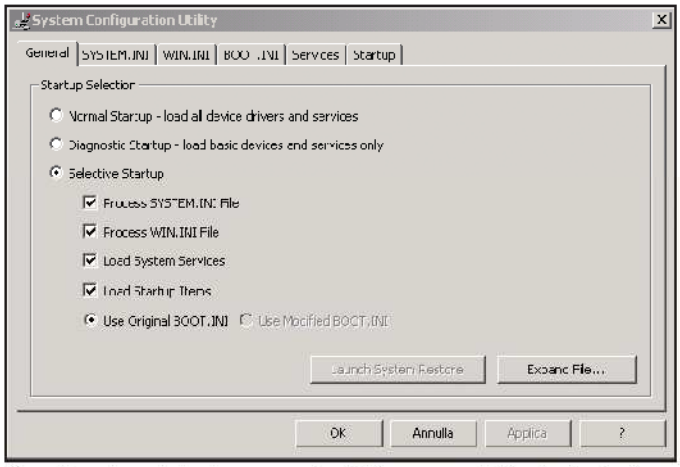
Un errore di Spool32

Tutte le volte che accendo il PC mi appare sul monitor il seguente messaggio: *"spool 32 ha causato un errore in spool 32.EXE. Spool 32 verrà chiuso. Se il problema persiste provate a riavviare il computer".* Ignoro questo messaggio e vado avanti, spesso si blocca e sono costretto a ricominciare tutto da capo.

Paolo

Sembra che tu non sia la sola vittima di questo (e di altri) errori a carico del file *Spool32.exe*. È un processo importante: permette la stampa di pagine in background, ossia di stampare mentre il PC è impegnato in altre operazioni. Poiché il problema ti coglie all'avvio, è probabile che Windows non riesca a fare partire il servizio Spool32. La brutta notizia è che le cause possono essere svariate. La buona è che è Microsoft stessa a proporre alcune delle soluzioni possibili.

1. Per prima cosa fai quello che Microsoft definisce un "clean reboot", un riavvio liscio, che escluda alcune applicazioni di background. Tra loro c'è forse quella che impedisce l'avvio di Spool32. Si potrebbe tentare un semplice avvio in modalità provvisoria, ma Microsoft consiglia di fare così: con **Windows 98**, vai in *Start/Programmi/Accessori/Utilità di sistema/System information/Utilità di configurazione di sistema*. Nel menu *Generale* scegli *Avvio selettivo* e togli tutti i segni di spunta. Quindi, clicca su *Ok* e riavvia. Con Windows Me e **Windows XP**, invece, vai in *Start/Esegui* digita *msconfig* e togli tutte le spunte da *Generale/Avvio selettivo*.
2. Riavvia il PC. Hai ancora quell'errore? Significa che forse è causato da un virus (fai una scansione con un software antivirale aggiornato, da modalità provvisoria) o dal fatto che Spool32 è corrotto. Se la scansione non risolve il problema, dobbiamo imparare a sostituire i file di sistema di Windows. Ti serve un CD di installazione del tuo sistema operativo. Riavvia in modalità provvisoria (dalla scheda *Msconfig/Boot.ini* convalida l'opzione Safe boot). Con **Windows 98**, scrivi *Sfc* in *Start/Esegui*. Scegli *Estrai un file dal disco di installazione* e scrivi, nel box, *spool32.exe*. Nel menu successivo clicca sulla linguetta del primo box in alto e seleziona il CR-Rom dove hai messo il CD di Windows 98. Nel box in basso scrivi *C:\Windows\System* (o un'altra lettera, al posto di *C*, a seconda di dove hai installato Windows). Vai avanti cliccando su *Ok*. Con **Windows Me**, andiamo in *msconfig* e clicchiamo su *Estrai file*. Come faremmo in Windows 98, scriviamo adesso *spool32.exe*, ossia il nome del file da recuperare. Nel menu successivo, nel primo box dobbiamo scrivere *C:\windows\options\install* (*C:\windows\ options\cabs*, se abbiamo Windows preinstallato). Nel secondo box scriviamo *C:* e confermiamo con *Ok*. Da *C:* trasciniamo *Spool32* su *C:\Windows\System* per sovrascrivere il vecchio *Spool32.exe*. Con **Windows XP** la procedura è più automatica. Scriviamo *Sfc /scannow* in *Start/Esegui*.
3. Dopo l'avvio "liscio" non ti viene segnalato più alcun avviso d'errore? Allora la causa potrebbe essere un'applicazione che blocca *Spool32.exe*. Probabilmente si tratta dell'antivirus o di un programma per gestire la stampante. Prova a disinstallarli



Da qui possiamo impostare un avvio selettivo, senza applicazioni caricate, e scoprire se ce n'è qualcuna che blocca Spool32.

e a riavviare per trovare il colpevole. Microsoft suggerisce un'altra soluzione, che potrebbe essere decisamente più comoda, per forzare l'avvio di *Spool32*: clicchiamo con il tasto destro sul file (presente in *Windows/System*) e scegliamo la voce *Crea collegamento*. Spostiamo il file di collegamento nella cartella di esecuzione automatica, che è *C:\Windows\Avvio\Programmi\Esecuzione automatica* in **Windows 98/Me** e *C:\Documents and Settings\<Nome utente>\Menu avvio\Programmi\Esecuzione automatica* in **Windows XP** (dove, al posto di *<Nome utente>* ci sarà il nome dell'account con cui siamo entrati in Windows).

PIÙ DI 20 LETTORI

Un crash di Explorer?

Ogni volta che copio o incollo dei file, mi appare la finestra *"explore.exe ha provocato errori e verrà chiuso"* e il sistema esce da tutti i programmi che avevo aperto. Cosa devo fare?

Andrea

Suppongo che il file sia in realtà explorer.exe. *Explore.exe* è un virus. Secondo Microsoft, però, quel messaggio che ricevi è generato da un problema di explorer.exe, quando si copiano e si incollano dei file. La causa è che uno dei programmi installati è incompatibile con Internet Explorer 6 (con cui va a braccetto explorer.exe, usato per esplorare i contenuti dell'hard disk).
Tra i colpevoli, Microsoft segnala Homesite e Cold Fusion e precisamente i file *Cfshellftprds.dll* e *Cfssvradmin.dll* (da rimuovere). Soluzioni possibili: disinstallare tali programmi o provare ad aggiornarli, o tentare con l'update di Internet Explorer da http://windowsupdate.microsoft.com.

PIÙ DI 20 LETTORI

La perdita dello scandisk

Il mio problema è che il PC non fa più lo scandisk all'avvio dopo una chiusura errata.

Marco

Non è bello perdere uno strumento utile: in particolare la possibilità di effettuare uno scandisk dopo una chiusura errata del PC. Se lo scandisk non parte in automatico al riavvio, scrivi *Msdos.sys* in *Start/Esegui*, apri il file con il Blocco note di Windows e cerca il paragrafo *[Options]*, sotto il quale è presente l'opzione *Autoscan* (se non ci sono, aggiungi tu queste due voci).
Se scrivi *Autoscan=0*, lo scandisk non partirà nonostante la chiusura errata di Windows; con *Autoscan=2* lo scandisk partirà in automatico; mentre con *Autoscan=1* aspetterà la tua autorizzazione prima di avviarsi.

Il nostro esperto di Linux risponde...

PIÙ DI 2000 LETTORI

Evviva il software libero!

Ci voleva proprio Win Magazine per farmi decollare nel fantastico mondo di Linux! Dopo vari tentativi accompagnati da tanti insuccessi e delusioni, finalmente questa volta, grazie al vostro dettagliato articolo, tutto è andato per il verso giusto e quest'e-mail, la prima scritta e inviata con Linux, è diretta a Voi a conferma della mia soddisfazione. Ho anche appreso dall'editoriale del numero 72 che avete intenzione di dedicare alcune pagine della rivista all'approfondimento del sistema: un'ottima idea, che sarà sicuramente ben accetta da molti. Siete veramente in gamba, un faro nelle nebbie di un principiante!

Luigi

Gentile redazione di Win Magazine, sono un abbonato che ha appena terminato di leggere l'articolo (con autentica sorpresa) dedicato a Linux su Win Magazine n.72 e non posso trattenermi dal farvi i più sentiti complimenti per l'apertura mentale dimostrata. La vostra iniziativa dimostra che non si tratta di fare la guerra tra utenti di Windows e partigiani di Linux, ma di imparare ad apprezzare ciò che c'è di buono nell'uno e nell'altro sistema operativo. Ho inoltre notato che la distribuzione personalizzata, molto completa sotto tutti i punti di vista, ha un numero di versione 1.0, il che fa sperare che questo sia un progetto che volete portare avanti nel tempo e sviluppare sempre più e questa non può che essere un'altra ottima notizia! Vi faccio i miei più sentiti complimenti.

Costantino

Queste due e-mail sono le più rappresentative tra le centinaia che ogni giorno giungono in Redazione. Segno che la grande comunità di Win Magazine ha apprezzato il progetto di mostrare le qualità di Linux. Certo, sono tantissime anche le lettere di persone che hanno riscontrato dei problemi nell'utilizzo della distribuzione Linux Mepis, allegata al numero 72 di Win Magazine. Ciò dimostra comunque che l'idea ha dato aria ad un fuoco che da tempo covava sotto le ceneri. Non è vero che la gente deve accontentarsi di utilizzare sempre i soliti programmi e di seguire ciecamente quello che gli viene detto di fare. Chiunque è appassionato di computer può sperimentare e provare nuovi programmi... e ora anche un nuovo sistema operativo. Diciamo la verità: le difficoltà da superare saranno tante, ma non arrendiamoci troppo presto... il gioco vale la candela! Proprio per spazzare via tutti i dubbi che possono sorgere in seguito all'installazione e all'utilizzo di Linux abbiamo deciso di aggiungere una nuova sezione sulla rivista che spieghi passo passo come muoversi col "pinguino". Inizieremo dalle basi e via via approfondiremo i vari aspetti, mantenendo lo stile di trattazione che da sempre ci caratterizza ("informatica... semplice come bere un bicchiere d'acqua!"). Quanto prima vi regaleremo un'altra versione aggiornata della distribuzione Win Magazine Linux, ancora più vicina alle esigenze di tutti voi. Non esitate dunque a scriverci, segnalando problemi e avanzando richieste... saranno per noi dei preziosi consigli. All'inizio, non fatevi prendere dalla collera: come tutte le novità, bisogna prenderci la mano! Siamo qui per questo e non vi abbandoneremo mai! Vi prenderemo per mano e vi condurremo alla scoperta delle meraviglie dell'informatica... questa, per noi, non è solo una missione, ma un immenso onore!

Ecco come si presenta il desktop della distribuzione Linux personalizzata Win Magazine, con il window manager KDE attivo.

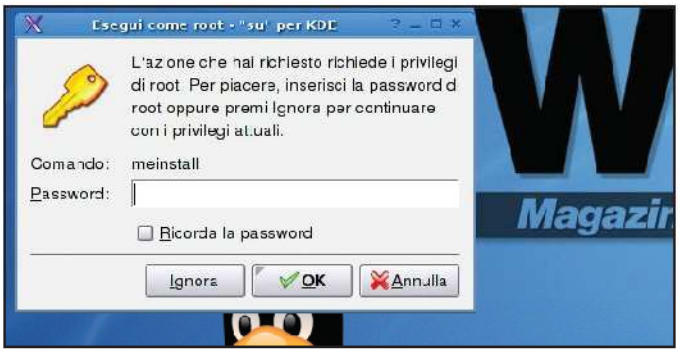
PIÙ DI 20 LETTORI

La password dimenticata

Ho provato la distribuzione Linux che avete distribuito insieme alla rivista (Win Magazine 72) e, soddisfatto delle sue qualità, mi sono deciso ad installarla sull'hard disk, seguendo i passi del vostro tutorial. Ma quando clicco su *Installa Mepis Linux su disco* mi viene chiesto di digitare una password. Ho sbagliato qualcosa oppure mi sono perso qualche passaggio?

Max

La distribuzione Mepis Linux personalizzata Win Magazine è stata configurata in modo tale da avviarsi creando automaticamente una sessione per l'utente *demo* (password *demo*), che permette di utilizzare il sistema operativo in tutti i suoi aspetti, ma che è privo dei privilegi di amministratore, indispensabili per poter installare Linux sull'hard disk. Ecco perché, trattandosi di un'operazione comunque molto delicata, il sistema ci chiede di eseguirla come amministratore, un utente che sotto Linux viene chiamato *root*. Per semplificare l'utilizzo della distribuzione, a questo utente è stata assegnata di default la password *root*. Quindi, ogniqualvolta vorremo procedere con operazioni che possano in qualche modo modificare la configurazione di base del sistema dovremo autenticarci come amministratore, digitando *root*.



Quando eseguiamo operazioni che potrebbero apportare modifiche al sistema, Linux ci chiederà di inserire la password di amministratore che, nel caso della LiveCD di Win Magazine, è root.

PIÙ DI 100 LETTORI

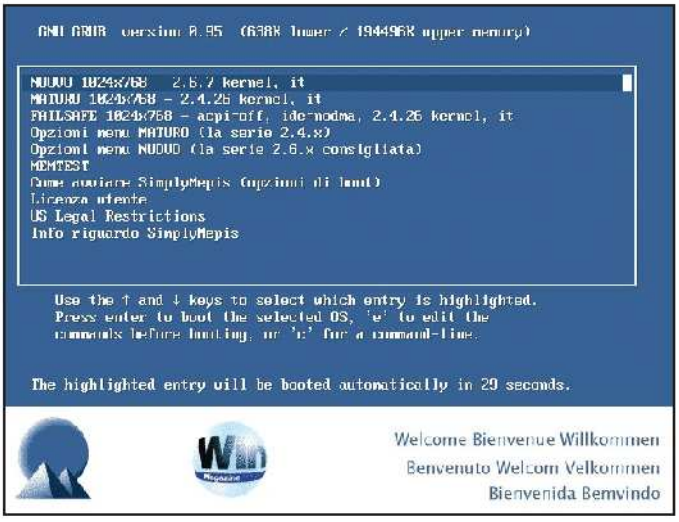
Windows non parte più!

Ho provato ad installare Linux sull'hard disk ma, non contento delle sue caratteristiche, ho deciso di cancellarlo, seguendo i passi del tutorial pubblicato sulla rivista. Ma al riavvio del sistema, anziché avviarsi Windows, compaiono sul monitor delle strane scritte, che si concludono con la frase "... *GRUB error 22*". Cosa posso fare per ripristinare correttamente il sistema?

Fulvio

A quanto pare, il problema può essere ricollegato ad una procedura di cancellazione di Linux mal riuscita. Durante l'installazione del sistema operativo sull'hard disk è stato installato anche il programma GRUB, un boot manager che permette di gestire l'avvio del PC qualora fossero presenti più sistemi operativi. Questo programma viene copiato nel primo settore dell'hard disk, l'MBR (Master Boot Record) che, tra le altre cose, contiene anche la tabella delle partizioni del disco. Ecco la procedura per ripristinare questo settore.

1. Con **Windows 98/ME** devi recuperare il floppy disk d'avvio che hai creato durante la fase d'installazione del sistema, inserirlo nell'apposito lettore e riavviare il computer, avendo cura di configurare il BIOS affinché avvii il sistema dal dischetto. Dopo qualche minuto, verranno caricate le informazioni contenute nel floppy e ti verrà mostrato il prompt dei comandi *A:\>*.
A questo punto, digita il comando *fdisk \mbr* e attendi che il settore dell'hard disk venga sovrascritto con uno nuovo. Riavviando il PC dovresti riuscire a caricare normalmente Windows.
2. Con **Windows 2000/XP** la procedura è molto simile, ma questa volta ti serve il CD di installazione del sistema operativo. Anche in questo caso devi riavviare il sistema dal CD. La procedura automatica d'installazione riconoscerà che sul disco rigido è già presente una versione di Windows e ti chiederà se vuoi ripristinarla. Per fare ciò dovrai avviare, quando ti verrà chiesto, la *Console di ripristino* premendo il tasto *R* della tastiera. Ti verrà quindi mostrato un prompt dei comandi dal quale dovrai digitare il comando *fixmbr*, che provvederà a creare un nuovo settore MBR sull'hard disk. Fatto questo, riavviando normalmente il sistema dovresti essere in grado di utilizzare Windows.



GRUB è un programma per la gestione dell'avvio dei sistemi operativi installati sul PC. Un suo danneggiamento può impedire la fase di boot.

Ricorda che la scrittura e la formattazione del settore del disco che contiene l'MBR non implica in nessun modo la perdita dei dati contenuti nella partizione Windows, in quanto non esegue nessuna formattazione.

Il nostro esperto di Masterizzazione risponde...

PIÙ DI 10 LETTORI

Strani file nel mio PC

In una cartella del PC dove c'erano file musicali e un .doc, ne ho trovato altri 1.300 di troppo con nomi del tipo CA00.IDX o ST00.IDX che si ripetono cambiando cifra o lettera. Cosa sono?

Luca

Non c'è nulla da temere: i file con estensione IDX che vedi nel PC fanno riferimento ai database creati da Nero Burning Rom, con le informazioni sull'autore, l'album e altre informazioni del genere. Vengono creati ogniqualvolta realizzi un CD-Audio. Puoi lasciarli tranquillamente dove si trovano, oppure puoi spostarli in un'altra cartella (così avresti la conferma che quei file sono creati proprio da Nero). A tal fine, apri Nero Burning Rom e vai in *File/Preferenze*. Nella nuova schermata clicca sul tab *Database* e nel campo *Usa il Database CD locale di Nero*, metti un segno di spunta in corrispondenza della voce *Percorso del database utente*. Nell'apposito campo scrivi il percorso di una cartella a piacere, ad esempio *Documenti*. Ti verrà chiesto di creare un nuovo database. Rispondi cliccando su *Sì* e successivamente scegli una cartella a piacere, tra quelle presenti in *Documenti*. Al termine della procedura, vedrai tutti i file .idx nella nuova cartella.

Il nostro esperto di Internet risponde...

PIÙ DI 25 LETTORI

Immagini GIF dormienti

Non riesco a vedere le immagini .gif animate. Se le cerco su Internet, le vedo ferme e se cerco di salvarle su hard disk posso farlo solo come bitmap. Mi ritrovo quindi con GIF, in teoria animate, che dormono sul mio browser, aiutatemi a svegliarle...

Paolo

Il problema è frequente e dovrebbe risolversi con facilità: vai in *Start/Impostazioni/Pannello di controllo/Opzioni Internet* e, nella sezione *File Temporanei Internet* scegli *Elimina File*. Convalida anche l'opzione, che appare nel menu successivo, *Elimina tutto il contenuto non in linea* e premi *OK*. Ora dovresti visualizzare correttamente le GIF animate. Probabilmente si era esaurito lo spazio dedicato ai file temporanei di Internet, impostato in *Opzioni Internet/Impostazioni*. Quindi, ogni volta che il tuo browser si imbatteva in una GIF, non poteva copiarla nella cartella dei file temporanei, per visualizzarla come tale. I valori del formato GIF/JPEG venivano perciò persi e, con loro, l'animazione. Restavano solo le caratteristiche di formato bitmap dell'immagine. Ecco perché potevi salvarla solo in questo formato: poiché tale risultava al browser.

PIÙ DI 20 LETTORI

I settaggi giusti per il browser

Sono un vostro abbonato da circa un anno, ma vi leggevo già da tempo. Vorrei un suggerimento su cosa settare, eventualmente nel registro di Windows, per fare in modo che tutte le finestre di Internet Explorer si aprano sempre ingrandite e che la barra di stato inferiore sia sempre visibile. Vi ringrazio per la sicura risposta.
Ah! Dimenticavo, uso Windows XP.

Emilio

Apri una finestra di Internet Explorer (una soltanto) vai nel menu *Visualizza* e assicurati che la voce Barra di Stato presenti il segno di spunta. Adesso, clicca sul pulsante *Ingrandisci* (al centro tra i tre in alto a destra) e chiudi la finestra di Internet Explorer. D'ora in avanti, tutte le finestre di IE che aprirai presenteranno tali caratteristiche. Lo stesso discorso vale anche se apri più finestre contemporaneamente. Potrai applicare invano tutte le modiche che vuoi, ma quando chiuderai le finestre, le uniche variazioni che resteranno in memoria saranno quelle applicate alla prima pagina di Internet Explorer aperta.

PIÙ DI 30 LETTORI

Un'invasione del provider

Per accedere a Internet tramite Libero ho installato il software di connessione fornito da questo portale, ma ora in alto in Internet Explorer appare il titolo Microsoft Internet Explorer fornito da Libero. Come fare a eliminare quest'antipatica dicitura?

Guido

Lo fanno quasi tutti i principali provider e si chiama *Personalizzazione di Internet Explorer*. In altre parole, pubblicità gratuita, che ti devi sorbire in cambio del servizio di configurazione guidata ottenuto. Ma si può rimediare: vai in *Start/Esegui* scrivi regedit e nella schermata che appare cerca la chiave *HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main*. Cliccaci sopra, a destra, appariranno alcuni valori. Scegli *Window Title* ed eliminalo (tasto destro, *Elimina*).

C'È POSTA... MA PER CHI?

Quanto leggerai di seguito è tratto da e-mail realmente pervenute alla nostra redazione. Per consentirci di rispondere velocemente ed evitare che le e-mail si perdano nella Rete, ti consigliamo di inoltrare le tue richieste di assistenza in modo mirato. Grazie!

1) ABBONAMENTI

Se vuoi una risposta ai seguenti interrogativi:

- Ho intenzione di abbonarmi alla rivista, che devo fare?
- Sono un abbonato di Win Magazine e non ho ancora ricevuto la copia che mi spetta. A chi mi rivolgo?
- Sono abbonato, ma nel mio palazzo qualcuno ruba le copie che il postino lascia nella casetta della posta. Come posso stare più sicuro?
- Sono un abbonato della versione Win Magazine BASE e vorrei passare a quella PLUS, o meglio ancora a quella DVD. Posso farlo?

Contatta abbonamenti@edmaster.it
specificando che sei interessato a Win Magazine. Lascia il tuo indirizzo e-mail e indica il numero dal quale vorresti far partire l'abbonamento.
Verrai contatto al più presto.
Oppure, telefona allo **02 831212**

2) WIN CD/DVD-ROM E ARRETRATI

Se hai problemi del genere:

- Ho acquistato la rivista ed il CD/DVD non funziona. Chi me lo sostituisce?
- Acquisto Win Magazine ogni mese, ma questa volta l'ho trovata priva del CD/DVD. Come posso cambiarla?
- Ho inserito nel lettore DVD il supporto digitale di Win Magazine, ma invece del CD redazionale ho trovato un documentario video sulle api operaie. Come mai?
- Mi piacerebbe ricevere direttamente a casa alcuni arretrati di Win Magazine. Quanto costano e cosa devo fare per averli?

Contatta servizioclienti@edmaster.it
Non dimenticare di specificare il numero di copertina di Win Magazine e la versione cui ti riferisci: BASE, PLUS, DVD, JUNIOR o GOLD.
Saremo lieti di aiutarti!
Oppure, telefona allo **02 831212**

3) ASSISTENZA TECNICA

Se incontri difficoltà del tipo:

- Il PC o il monitor non si accendono più. Cosa faccio?
- Ho installato un nuovo software ed il PC è impazzito. E adesso?
- Come faccio ad installare Windows XP sul mio vecchio Win 98SE?
- Navigo in Internet, ricevo messaggi strani e dopo un po' il computer si spegne. Dottore mi dica... è grave?
- Ho acquistato tutti i singoli pezzi per assemblare il computer dei miei sogni. Da dove inizio?
- Ogni volta che accendo il computer sento dei rumori strani. Devo preoccuparmi?
- Che significano USB, ISP, HUB, ADSL e tutte quelle strane sigle informatiche?
- Come diamine funziona un monitor LCD? E il masterizzatore?

Contatta winmag@edmaster.it
Non dimenticare di descrivere la configurazione hardware del tuo PC e di citare il software che ti crea problemi. Saremo a tua completa disposizione.

4) LE TUE IDEE

Se hai suggerimenti del tipo:

- Mi piacerebbe leggere un articolo su un determinato argomento o su una particolare tematica.
- Perché non inserite una sezione con i siti e i progetti realizzati da noi lettori?
- Vorrei collaborare con la redazione per offrire il mio contributo alla nostra rivista.

Contatta winmagidee@edmaster.it
Prenderemo in esame le varie proposte e cercheremo di fare di tutto per rendere perfetta la tua rivista preferita.

Font alla riscossa!

✓ È possibile aggiungere un nuovo carattere True Type?
✓ Come faccio a sapere quali font sono installate nel sistema?
✓ Qual è la cartella di Windows che le contiene?

A CHI SERVE...
- **A chi vuole dare un tocco di originalità a quello che scrive**
- **A chi vuole una alternativa alle font predefinite**

Una font è semplicemente un set di caratteri che comprende lettere, numeri e simboli che vengono disegnati sullo schermo e poi stampati con uno stile particolare. Questi caratteri possono essere quelli classici della carta stampata, oppure avere dei particolari effetti stilistici, che di volta in volta li fanno somigliare ad una grafia a mano libera oppure a qualcosa di più originale come un carattere antico. Di font ce ne sono tantissime e ciascuna con le proprie caratteristiche. Alcune riescono a riprodurre tutti i caratteri alfanumerici dell'alfabeto, altre, invece, hanno solo lettere maiuscole o solo numeri, oppure raccolgono i loghi di vari marchi. In linea generale, l'uso di più font all'interno di un documento serve a rompere la monotonia di un testo uniforme, a spezzare i paragrafi o evidenziare l'importanza di una certa frase o parola.

Tutte a mia disposizione

Insieme al sistema operativo di casa Microsoft, ma il discorso vale per qualunque sistema si stia usando, viene messo a disposizione un certo numero di caratteri predefiniti. Si tratta di quelli che il sistema usa per mostrarci i menu ed i vari messaggi a video e sono anche gli stessi ampiamente utilizzati, per esempio, nelle pagine Web.
Ovviamente, se non abbiamo il carattere previsto, il computer utilizzerà uno dei set predefiniti in modo che si possa leggere ugualmente il contenuto del documento, anche se il suo aspetto estetico e l'impaginazione potranno differire da quelli che erano gli intenti dell'autore. Installare un carattere è molto semplice e non comporta che pochi passaggi. Inoltre, ogni volta che installiamo un programma, come un software per l'ufficio o per il disegno, questo aggiunge una serie di font a quelle che già abbiamo a disposizione e ci sarà così possibile selezionarle in qualunque altra applicazione ne faccia uso. Volendo, possiamo anche cambiare i caratteri utilizzati nelle finestre di Windows, anche se questo può portare ad una maggiore difficoltà nel comprendere certi messaggi del sistema.

Stampa ciò che vedi

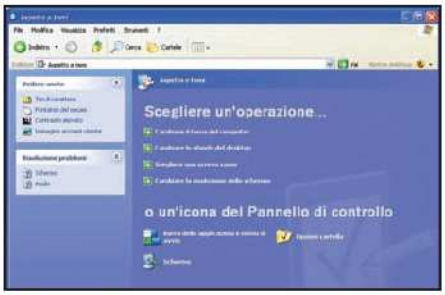
Chiaramente, quando scriviamo un testo e utilizziamo particolari set di caratteri, la nostra speranza è che al momento della stampa le varie font vengano correttamente riprodotte dalla nostra stampante, ma anche da quella delle persone che visioneranno il documento. Purtroppo, alcuni set di caratteri sono specifici di alcuni modelli di stampante oppure presentano delle caratteristiche o delle dimensioni, che li rendono non riproducibili da tutti i modelli. Per evitare questi inconvenienti, possiamo ricorrere all'uso delle cosiddette font True Type: si tratta, in pratica, di particolari caratteri realizzati seguendo specifiche ben precise e che quindi verranno stampate esattamente come vengono visualizzate sullo schermo. È tipico il caso della font Times New Roman. Utilizzando queste font, perderemmo forse in originalità, ma avremo la certezza che tutti potranno leggere i nostri testi.

TUTTI I CARATTERI DI WORD

Esiste una comodissima funzione in Microsoft Word, accessibile dal menu *Strumenti/Opzioni/Salva*, che ci permette di inserire nel nostro file di testo, tra le informazioni nascoste, anche le font utilizzate: basta spuntare la casella *Incorpora caratteri TrueType*. È molto utile attivare questa opzione, perché così facendo avremo la certezza che il destinatario avrà tutti gli strumenti per leggere correttamente quanto abbiamo scritto e, soprattutto, fare in modo che il documento appaia a tutti così come lo abbiamo realizzato.

Installiamo una nuova font nel sistema operativo

1 Dal menu *Start* di Windows apriamo il *Pannello di controllo* e dalla schermata principale scegliamo la voce *Aspetto e temi*. Nel caso in cui la visualizzazione del pannello fosse quella classica e non quella per categorie, predefinita in Windows XP, clicchiamo sulla voce *Caratteri*.



2 A questo punto, nella schermata *Aspetto e temi*, in alto a sinistra troviamo la voce *Tipi di carattere*: cliccandoci sopra apriremo la cartella di sistema *Caratteri* che contiene tutte le font attualmente installate sul nostro PC.

3 Per aggiungere una nuova font, scegliamo la voce *File/Installa nuovo tipo di carattere*. Si aprirà la finestra *Aggiungi tipi di carattere*; dalla quale potremo sfogliare il nostro disco rigido alla ricerca di nuovi set di font, da scegliere anche tra quelli presenti nel Win CD/DVD-Rom, nella sezione *Plus*.

Tutti i segreti del DVD

✓ Perché il masterizzatore non riconosce alcuni DVD vergine?

✓ Esiste un modo per conoscere la capacità effettiva, il formato ed il produttore dei supporti DVD che acquisto?

A CHI SERVE...
- A chi vuole masterizzare al meglio i DVD
- A chi dispone di molti DVD vergini privi di confezione

La rapida evoluzione della tecnologia DVD (Digital Versatile Disc) ha riempito il mercato di standard (più o meno tali) e soprattutto di formati diversi. Di norma, per registrare su un DVD serve un apposito masterizzatore e, ovviamente, un disco vergine. Per quest'ultimo, però, esistono come detto diversi "formati": DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW e DVD-RAM. I primi due tipi sono detti "scrivibili", perché possono essere registrati una volta sola, senza possibilità di riutilizzo. In particolare, il formato DVD+R fu creato da Sony, HP e Philips per garantire una maggiore compatibilità con i lettori di nuova generazione, ma fondamentalmente DVD-R e DVD+R si equivalgono. Anche tra DVD-RW e DVD+RW non ci sono grosse differenze: sono dei formati "riscrivibili", perché possono essere registrati e cancellati più volte (la sigla RW sta infatti per "re-writable"). Infine, esiste il formato DVD-RAM, totalmente diverso dai precedenti: è ormai poco diffuso, benché unendo la tecnologia digitale a quella magneto-ottica garantisce prestazioni interessanti e un'elevata affidabilità.

Tutto ha uno scopo

Formati, formati e ancora formati! Ma alla fine, a cosa servono tutte queste strane sigle? Vale la pena ricordare che alcuni masterizzatori DVD, soprattutto i modelli più vecchi, supportano solo i formati DVD-R/-RW o solo il DVD+R/+RW. Quindi, se abbiamo uno di questi masterizzatori non potremo usufruire dei vantaggi di entrambi i tipi di formato. Per questo è essenziale conoscere a priori quale tipo di disco abbiamo acquistato: una cosa non sempre facile da scoprire, soprattutto se utilizziamo le confezioni da 50 o 100 DVD, che spesso sono prive di etichetta. Inoltre, se il lettore DVD del computer o del salotto hai dei "gusti difficili", magari perché accetta solo alcuni formati o, addirittura, solo alcune marche di dischi, può essere utile verificare a priori se i supporti in nostro possesso possono essere letti senza difficoltà.

Arriva la scientifica!

Esistono dei software che si prefiggono proprio il compito di identificare in maniera precisa il tipo di DVD che ci troviamo tra le mani. Uno di questi è DVD Identifier, il cui funzionamento è piuttosto semplice: si inserisce il disco nel lettore, si avvia il programma e si dà inizio al "riconoscimento": pochi secondi e ci verrà proposta una dettagliata analisi del disco, che fornisce indicazioni sul tipo di formato, ma anche sul produttore e sulla struttura interna dei settori di memoria. Questa dettagliata identificazione è utilissima anche quando si tratta di riconoscere inequivocabilmente un disco rispetto a un altro. Insomma, si tratta di ingegnarsi un po' come provetti "investigatori" utilizzando i servigi di DVD Identifier.

IL SOFTWARE SUL ☑CD ☑DVD
DVD Identifier è presente nella sezione *Masterizzazione*

CHI FA COSA?

Una funzione "sfiziosa" di DVD Identifier permette di avere maggiori informazioni del produttore del disco. Si tratta di una possibilità curiosa e utile, perché di solito questa è un'informazione difficilmente reperibile altrove. Tra l'altro, in questo modo scopriremo che marche "blasonate" di DVD fanno produrre i propri dischi ad altre aziende o addirittura a concorrenti! Una volta "identificato" il disco, colleghiamoci ad Internet, clicchiamo, all'interno della schermata del rapporto, sul pulsante *More Info* e selezioniamo la voce *MediaMatch*. Si aprirà una schermata del browser dove, nella maggior parte dei casi, viene riportata la "schedatura" del produttore!

Analizziamo i nostri dischi con DVD Identifier

1 Dopo aver inserito un disco vergine nel lettore, avviamo DVD Identifier. Il programma si presenterà con un'interfaccia suddivisa a schede, utile per evidenziare le caratteristiche tipiche dei singoli formati di supporti.

2 Non ci resta che cliccare sul pulsante *Identify*, che si trova sulla parte alta a destra dell'interfaccia del software, e attendere che venga portata a termine l'analisi del disco: tenendo presente che alle volte il supporto potrebbe non essere riconosciuto.

3 Al termine, nella parte centrale dell'interfaccia, verrà visualizzato un completo "rapporto" con tutte le caratteristiche del disco: in particolare, potremo conoscerne il formato, il produttore e, soprattutto, la sua capacità effettiva.

I primi passi di Linux

✓ Ho installato il sistema operativo del pinguino ed ora non riesco a far partire in automatico Windows. Perché?

✓ All'avvio appaiono strani messaggi. Da cosa dipende?

A CHI SERVE...
- A chi vuole personalizzare la fase di avvio del sistema operativo
- A chi vuole conoscere meglio il funzionamento di Linux

Finalmente il nostro nuovo sistema operativo è installato. Come sempre, dopo aver superato con successo tutti gli "ostacoli" di questa delicata fase, veniamo presi da un'istintiva curiosità che ci spinge a conoscere in maniera più approfondita i vari aspetti del funzionamento di Linux. Il nostro primo contatto con questo nuovo e affascinante mondo è ovviamente la fase di avvio che ci appare abbastanza diversa rispetto a quella cui ci aveva abituato Windows. In realtà, però, le cose non sono poi così differenti: semplicemente, Linux offre molte più possibilità di interagire con il sistema e il suo hardware, fin da questa prima fase.

Il computer prende vita

La fase di boot di un computer rappresenta quel particolare processo che permette al sistema di effettuare un primo controllo sul funzionamento dell'hardware installato, prima di arrivare al caricamento vero e proprio del sistema operativo. Questo compito è svolto dal BIOS, un piccolo programma di cui tutti i PC sono dotati. Quindi, se abbiamo installato la distribuzione Linux personalizzata Win Magazine, ci verrà mostrata una schermata dalla quale poter avviare Linux o Windows. Questa rappresenta il primo contatto con GRUB, il gestore d'avvio del sistema operativo il cui nome è l'acronimo di GRand Unified Boot loader. Si tratta di un software che viene installato insieme ad alcune distribuzioni Linux e serve per gestire la presenza sull'hard disk di più sistemi operativi.

Parti prima tu, anzi no!

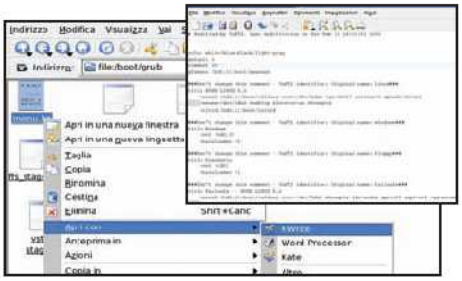
Lo scopo di GRUB è quello di riconoscere i diversi file system in cui è suddiviso il disco rigido e, in base alla nostra scelta, istruire l'hardware del PC a caricare e ad adeguarsi all'uno o all'altro. Tutti i file di gestione di GRUB si trovano nella directory */boot/grub*. Se ne analizziamo il contenuto dovremmo notare almeno due file con nomi simili a *e2fs_stage1_5* e *fat_stage1_5* che richiamano i file system tipici di Linux (*ext2* o *ext3*) e di Windows (*fat*). A seconda se scegliamo di avviare uno dei due sistemi operativi, verrà eseguito uno di questi file, entrambi contenenti le istruzioni necessarie ad interpretare i file system cui sono collegati. Questo rappresenta il primo stadio del funzionamento del bootloader. A sua volta questa fase ne richiama una seconda, evidenziando questa sua operazione con la visualizzazione sul monitor della scritta *GRUB loading stage2*. In questo momento viene letto il file *menu.lst* che si trova anch'esso all'interno della directory */boot/grub* e che contiene la lista dei sistemi operativi installati. È dunque questo file che gestisce la visualizzazione della semplice interfaccia grafica che ci viene mostrata all'avvio del sistema e dalla quale possiamo scegliere il sistema operativo da avviare. E, com'è tradizione sotto Linux, questo file può essere editato e modificato in maniera molto semplice per poter personalizzare, secondo le nostre esigenze, tutta la fase di boot.

NON SI VIVE DI SOLO GRUB

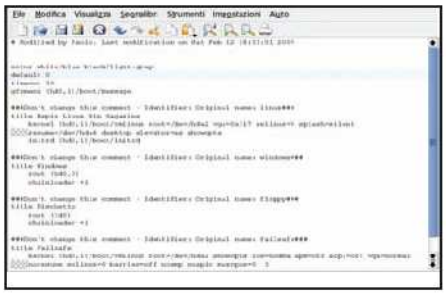
Una delle caratteristiche più affascinanti della filosofia di sviluppo software Open Source è la possibilità di scegliere diverse soluzioni per lo stesso scopo. La comunità Linux non poteva smentirsi neanche nel caso dei bootloader. A contendere a GRUB la palma di miglior gestore di avvio del sistema troviamo LILO (LInux LOader). A differenza di GRUB offre un minor controllo sulla fase di boot del sistema operativo, ma è proprio la sua semplicità a spingere molte distribuzioni Linux a sceglierlo come bootloader predefinito.

Personalizziamo l'avvio di Linux

1 Accediamo al sistema come amministratori, digitando il nome utente *root* e la password *root*. Clicchiamo sull'icona a forma di casetta che corrisponde alla home directory, presente sulla barra delle applicazioni. Quindi, utilizzando la freccia *Su*, presente nella barra degli strumenti del file manager Konqueror, arriviamo alla directory radice *root* (/).



2 Apriamo ora la cartella *boot/grub* ed individuiamo il file *menu.lst*. Clicchiamoci sopra con il tasto destro del mouse e scegliamo, dal menu contestuale, la voce *Apri con/KWrite* per aprire un semplice editor di testo. Individuiamo la voce *timeout*, che indica per quanti secondi verrà visualizzata la schermata di boot, e impostiamola ad un valore pari a *30*.



3 Di default, viene impostato l'avvio automatico di Linux. La voce *default=0* indica proprio questo. Se la seconda partizione è quella Windows, modifichiamo questa voce digitando il valore *1* (le partizioni vengono numerate a partire da 0). Quindi, salviamo il file con *File/Salva* e riavviamo il sistema.

Multimedialità in salotto

Se non fosse un Media Center sarebbe un impianto Hi-Fi

PC
ESSEDI SELECTA MEDIA 64F

CARATTERISTICHE

- Processore: AMD Athlon64 (K8) 3000+ (Socket 754)
- Memoria: 1.024 MB DDR 400 MHz
- Scheda madre: Gigabyte 8I915GM, chipset i915GM
- Hard disk: 120 GB U-ATA100
- Masterizzatore: NEC ND3500 Dual Layer DVD+RW
- Scheda audio: Integrata RealtekALC655 Audio AC'97 Codec
- Scheda video: Sapphire ATI Radeon 9250 256MB DDR TvOut DVI 8X
- Monitor: non presente
- Speaker: non presenti
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP Media Center 2005 + Microsoft Remote Control
- Accessori: scheda TV e radio ATI TV-Tuner eHome Wonder, 6 porte USB 2.0, LAN, porta parallela, Firewire, lettore di memory card 6-in-1
- Garanzia: 2 anni

INFO

CONTATTA: Essedi
Tel. 800 990055
SITO INTERNET: www.essedi.it

€ 1.090,00
IVA inclusa

Di questo computer, la prima caratteristica che si fa notare è sicuramente l'aspetto: dal design accurato, molto simile agli impianti Hi-Fi, si conquista subito un'allocazione tutta sua nel salotto di casa. Ma l'apparenza non è tutto: ci vuole ben altro per mantenere una tale posizione privilegiata! Infatti, tra i componenti inclusi, l'Essedi Selecta Media 64F vanta un ottimo masterizzatore Nec ND3500, grazie al quale potremo riversare i filmati registrati con la videocamera, direttamente su dischi da 8,5 GB; oppure masterizzare tutte le copie di sicurezza che desideriamo dei nostri film in DVD.

W il telecomando!

Grazie al sistema operativo Windows Media Center, possiamo servirci del telecomando in dotazione per riuscire a districarci tra le molteplici funzioni che questo prodotto è in grado di offrire: da quelle prettamente informatiche e ludiche a quelle tipiche di un videoregistratore, di un sistema Hi-Fi e di un lettore DVD.

Manca qualcosa

Abbinato ad un televisore LCD, potremmo apprezzare di più i nostri programmi televisivi preferiti. Peccato però che non sia stata predisposta la funzione time shifting, che permette di interrompere (mettere in pausa) la riproduzione del programma, tutte le volte che se ne verifica la necessità, e riprenderne la visione dal punto esatto in cui era stata interrotta.

SPORTELLI
Il sistema utilizzato dall'Essedi 64F per nascondere le unità ottiche e il lettore di Card 6-in-1, attribuisce al PC un aspetto che ricorda gli impianti Hi-Fi

IN ALTERNATIVA

OLIDATA ILARO L

È un PC Media Center con un capiente disco rigido da 250 GB e una scheda Wi-Fi per la condivisione della connessione ADSL, anche se dall'aspetto potrebbe ricordare un sistema Hi-Fi. Buono il rapporto tra componenti e prezzo complessivo.

CONTATTA: Olidata
Tel. 0547 354111
SITO INTERNET: www.olidata.it
PREZZO: € 999,00 IVA inclusa

GIUDIZIO

Convenienza	6
Caratteristiche	7
Innovazione	7
VOTO FINALE	**7**

Bello da vedere e potente quanto basta ci consente di apprezzare le principali caratteristiche di un PC Media Center

La perfezione è nell'audio

Sistema Home Theater e studio di registrazione in uno

Progettata per i cultori della purezza del suono, la nuova scheda audio Creative Audigy offre elevate risoluzioni e frequenze di campionamento (24 bit/192 kHz), con un rapporto segnale rumore (SNR) pari a 113 dB. Il supporto ai driver ASIO 2.0, a bassa latenza, consentono agli appassionati di musica di registrare in multicanale le proprie composizioni, utilizzando l'ottimo software a corredo: Cubase LE e FL Studio 4.0 CE. Inoltre, la certificazione THX e la tecnologia CMSS-3D (in grado di trasformare le sorgenti stereo in sonoro surround 5.1 o 7.1) garantiscono un audio da home cinema impeccabile. Infine, con l'hub esterno e il telecomando in dotazione, potremo collegare qualsiasi apparecchiatura audio e controllare da remoto la riproduzione di musica e filmati.

SCHEDA AUDIO
CREATIVE SOUND BLASTER AUDIGY 4 PRO

INFO

CONTATTA: Creative
Tel. 800 906454
SITO INTERNET:
http://it.europe.creative.com

€ 279,98
IVA inclusa

Archivi fotografici digitali

Un sistema creato ad hoc per acquisire e gestire le foto in maniera facile e veloce

L'HP Pavilion T 730.IT Photosmart PC è un computer essenziale nei suoi componenti e piuttosto pratico. Soprattutto quando l'utilizzo avviene tra le pareti domestiche, o riguarda la gestione del nostro materiale foto/video. Infatti, il buon masterizzatore DVD e il lettore di Memory Card integrato, lo rendono adatto a tutte le applicazioni grafiche non troppo impegnative. Il processore AMD Athlon 64 3400 e la scheda grafica GeForce FX 5500 ci permetteranno di gestire comodamente le nostro foto, visualizzare i film in DVD e utilizzare i software di produttività personale (ad esempio la suite Microsoft Office) in tutta tranquillità. In più, grazie a due porte Firewire e a sette USB, potremo acquisire filmati da videocamere digitali e connetterci rapidamente a cellulari, stampanti ed altro. In realtà, questo PC dà il meglio di sé con le applicazioni più comuni, in quanto la scheda video non è sufficiente a "dare spettacolo" con i videogiochi più avanzati e recenti.

PC
HP PAVILION T 730.IT PHOTOSMART PC

CARATTERISTICHE
- Processore: Athlon 64 3400 2,2 GHz
- Memoria: 512 MB DDR400
- Scheda madre: K8S-LA
- Hard disk: Seagate 200 GB
- CD\DVD: Samsung DVD-ROM 16x
- Masterizzatore: HP Writer 630C DVD±R 16x
- Scheda audio: AC'97
- Scheda video: GeForce FX 5500 256 MB
- Monitor: non presente
- Speaker: non presenti
- Software: Microsoft Windows XP, Home Edition SP2
- Porte: 7 USB2, LAN, 2 Firewire, Lettore di Memorycard
- Accessori: tastiera e mouse
- Garanzia: 2 anni

INFO
CONTATTA: HP Italia
Tel. 02 921.21
SITO INTERNET: www.hp.com/it

GIUDIZIO

Convenienza	7
Caratteristiche	6
Innovazione	6
VOTO FINALE	**6**

IN ALTERNATIVA

CDC DEX PREMIUM A3400
CONTATTA: CDC S.p.A.
Tel. 800 408040
SITO INTERNET: www.computerdiscount.it
PREZZO: € 999,00 (monitor escluso)

Dimensioni ridotte

Ottimizziamo lo spazio sulla nostra scrivania

KIT TASTIERA MULTIMEDIALE MOUSE OTTICO
TECHSOLO TKM-220

INFO
CONTATTA: Nexths
Tel. 02 3654031
SITO INTERNET: www.nexths.it

Si tratta di un mini kit (tastiera e mouse ottico) dalle dimensioni miniaturizzate, realizzato appositamente per scrivanie piccole. Le periferiche sono retroilluminate di blu, per poterle utilizzare comodamente anche al buio: potremo giocare o lavorare fino a tarda notte, senza dar fastidio a nessuno (e poi, i videogame sono più suggestivi quando nella stanza regna l'oscurità). Per il suo aspetto, la tastiera richiama quella del notebook: non è dotata dei tradizionali pulsanti a rilievo, ma in compenso dispone di tasti per l'utilizzo di funzioni multimediali. Il mouse, invece, ha la classica rotellina centrale per scorrere documenti e pagine Web.

GIUDIZIO

Convenienza	7
Caratteristiche	6
Innovazione	7
VOTO FINALE	**7**

Chiave universale

È una fotocamera digitale con risoluzione di 320 x 240 o 640 x 480 pixel; produce filmati in formato STJ convertibili in ASF grazie al software in dotazione; è ricaricabile tramite porta USB e può essere utilizzata come Webcam, funzione supportata dal software a corredo. Le sue funzioni, però, non finiscono qui: è una memoria vocale che permette di registrare appunti e promemoria, scegliendo fra due frequenze di campionamento (a seconda se preferiamo la qualità o la durata). Infine, include 256 MB di memoria per trasportare qualsiasi file, ma sono disponibili anche dei modelli da due GB.

CHIAVETTA USB
VERBATIM 5 IN 1 STORE'N'GO

INFO
CONTATTA: Misco
Tel. 02 900151
SITO INTERNET: www.misco.it

GIUDIZIO

Convenienza	8
Caratteristiche	7
Innovazione	8
VOTO FINALE	**8**

Un ottimo compagno di viaggi

Permette di riprodurre DVD e CD-Audio senza avviare il sistema operativo. In treno, in aereo e in auto sarà uno spettacolo!

Il notebook è dotato di numerose interfacce, facilmente accessibili, e di un ottimo display da 14" in formato 16:10. Anche la connettività è buona: sono presenti una porta infrarossi, una scheda Wi-Fi e due casse Harman Kardon. Non eccelle, però, nelle prestazioni che riguardano i giochi 3D, a causa della scheda video integrata, Intel Extreme 2, con memoria condivisa. Un piccolo telecomando, inoltre, ci sarà utile per gestire tutte le funzioni del notebook e le applicazioni multimediali. Inoltre, trovandoci difronte alla tecnologia Centrino, discreta risulta l'autonomia della batteria.

NOTEBOOK
HP PAVILION DV1154EA

CARATTERISTICHE
- Processore: Pentium M 735, 1,7 GHz
- Memoria: 512 MB PC2700 a 266 MHz
- Schermo: TFT WXGA Widescreen da 14", 1.280 x 768 pixel
- Chipset grafico: Intel Extreme Graphics 2, fino a 64 MB di memoria condivisa
- Hard Disk: 80 GB, 4.200 rpm
- CD/DVD: masterizzatore DVD±RW
- Durata batteria: 183 minuti
- Accessori: Modem 56K V92, LAN 10/100, Wi-Fi 802.11b/g, 3 USB 2.0, Firewire, VGA, PCMCIA, S-Video, telecomando, lettore schede di memoria 6 in 1, infrarossi
- Software: Windows XP Home Edition SP2, Norton Antivirus, InterVideo WinDVD SE, InterVideo WinDVD Creator, Sonic RecordNow, HP Image Zone, Microsoft Works Suite 2004
- Peso: 2,42 Kg

INFO
CONTATTA: HP Italia
Tel. 848 800871
SITO INTERNET: www.hp.com/it

Un aspetto niente male!

Tanti led di colore blu sono stati previsti per identificare i pulsanti funzione, attribuendo al notebook un'estetica elegante e ben curata nei dettagli. La tastiera è abbastanza comoda da utilizzare; inoltre, il peso e le dimensioni di questo portatile sono stati ridotti sensibilmente, per trasportarlo più facilmente durante i viaggi.

IN ALTERNATIVA
ASUS A6743NELH
CONTATTA: Asus Italia
Tel. 02 20231030
SITO INTERNET: www.asus.it
PREZZO: € 1.299,00 IVA inclusa

€ 1.352,86 IVA inclusa

QUICKPLAY
Questo sistema permette di ascoltare CD-Audio o di visualizzare film in DVD, anche a portatile spento

Ciò che lo distingue

La novità di questo prodotto consiste nell'inserimento della funzione QuickPlay, che ci permetterà di visualizzare i film in DVD o di ascoltare un CD-Audio, anche a computer spento, semplicemente inserendo il disco e premendo l'apposito tasto. Per ascoltare un po' di buona musica, non sarà più necessario avviare il sistema operativo.

GIUDIZIO

Convenienza	7
Caratteristiche	7
Innovazione	6
VOTO FINALE	**7**

Un portatile di ottima fattura che esprime tutte le sue potenzialità in campo multimediale. Interessante la possibilità di ascoltare la musica a computer spento.

€ 262,80 IVA inclusa

Una guida nel palmare!

Grazie al modulo GPS integrato, questo PDA si trasforma in un perfetto navigatore satellitare

L'Acer N30 BT GPS è dotato di un processore Samsung S3C2410 a 266 MHz, di 64 MB di memoria SDRAM e del sistema operativo Windows Mobile 2003 Premium, necessari per svolgere le operazioni tipiche di un palmare. Ma all'occorrenza, grazie al ricevitore GPS Bluetooth, si trasforma in un navigatore satellitare in grado di guidarci durante i nostri viaggi: dotato del software Destinator 3, utilizza le più aggiornate mappe Navteq. Il Kit comprende il palmare N30, il ricevitore GPS, la mappa dell'Italia precaricata su una memoria SD da 256 MB, un tappetino antiscivolo ed un supporto per il montaggio del palmare in auto, con alimentatore. Anche una storica Fiat 500 può diventare futuristica!

PALMARE GPS
ACER N30 BT GPS
INFO
CONTATTA: Acer - Tel. 039 68421
SITO INTERNET: www.acer.it

GIUDIZIO

Convenienza	6
Caratteristiche	7
Innovazione	8
VOTO FINALE	**7**

Il notebook da passeggio

Un portatile leggero, comodo da trasportare, per chi non ha grosse pretese

NOTEBOOK
MSI MEGABOOK S60

CARATTERISTICHE
- Processore: Pentium M 725, 1,6 GHz
- Memoria: 256 MB DDR266
- Schermo: TFT 12,1" 1.280 x 800 pixel
- Chipset grafico: Intel 915GM integrato
- Hard Disk: Toshiba 40 GB a 4.200 rpm
- CD/DVD: Combo DVD/CD-R/W 8x
- Durata batteria: 138 minuti
- Extra: Modem 56K, LAN 10/100, Wi-Fi 802.11b/g, 3 USB 2.0, FireWire, VGA, PCMCIA, lettore Memory Card 3 in 1
- Sistema operativo: Windows XP Home Edition
- Software: Nero 6, Cyberlink PowerDVD
- Peso: 1,8 Kg

INFO
CONTATTA: Adder
Tel. 011 3290180
SITO INTERNET: www.adder.it

È impossibile rimanere indifferenti alla bellezza di questo notebook. Il design è molto curato, il peso è inferiore ai 2 Kg e le dimensioni sono quelle di un piccolo libro. Il corpo in magnesio ha permesso di contenerne il peso pur offrendo un'elevata robustezza. Il display LCD è di soli 12,1 pollici, ma grazie al formato 16:10 offre un'area di lavoro abbastanza ampia. È anche molto luminoso e le casse integrate alla sua base offrono una qualità audio accettabile, vista la tipologia di prodotto. La tastiera offre un buon feeling, mentre i pulsanti del touchpad si sono rilevati un po' duri da premere.

Completa la dotazione di porte di connessione: manca solo l'uscita TV. Ha la scheda Wi-Fi per la connessione senza fili, ma non la porta infrarossi e il Bluetooth. Un punto debole, data la tipologia di notebook, è rappresentato dalla scarsa autonomia della batteria, di poco superiore alle 2 ore di lavoro continuo.

€ 1.487,00 IVA inclusa

Conclusioni

Si tratta sicuramente di un portatile di cui è difficile non innamorarsi (piccolo, leggero e facilmente trasportabile). Anche le prestazioni sono buone, grazie all'impiego del processore Intel Pentium Mobile da 1,6 GHz, ma avremmo preferito almeno 512 MB di memoria. Peccato che non abbia il masterizzatore DVD.

GIUDIZIO	
Convenienza	7
Caratteristiche	6
Innovazione	7
VOTO FINALE	**7**

Audio da urlo!

CASSE
EMPIRE A6 2.1

INFO
CONTATTA: Computer Discount
Tel 800 408040
SITO INTERNET:
www.computerdiscount.com

Il punto debole di un notebook è la qualità audio; ma oggi questo inconveniente può essere facilmente risolto ricorrendo ai nuovi altoparlanti per PC Empire, che si avvicinano di molto alla qualità degli impianti Hi-Fi più costosi, grazie alla dotazione di preamplificatori e di finali a valvole di ottima qualità. Le interferenze, inoltre, sono state diminuite tramite l'inserimento di contatti dorati nei connettori e la riproduzione delle frequenze basse è stata migliorata dal subwoofer reflex. Infine, è presente un corposo dissipatore per lo smaltimento del calore prodotto dalla valvola termoionica e due potenziometri per regolare l'audio. Finalmente un po' di purezza del suono anche su PC e notebook!

GIUDIZIO	
Convenienza	7
Caratteristiche	8
Innovazione	8
VOTO FINALE	**8**

€ 199,00 IVA inclusa

€ 456,00 IVA inclusa

Stampe tascabili

Con questo piccolo dispositivo portatile potremo stampare in formato A7 (74 x 105 mm) dappertutto, servendoci di carta termica senza ricorrere alle cartucce d'inchiostro. La connessione avviene tramite un notebook o un PDA (PocketPC o PalmOS), attraverso la porta USB o Bluetooth. Quest'ultima è da preferire: evita l'utilizzo di cavi e rende possibile la condivisione della stampante con altre persone.

MICROSTAMPANTE
BROTHER MW-140-BT

INFO
CONTATTA: Bonacina '86 S.r.l.
Tel. 02 67075019
SITO INTERNET:
www.bonacina86.com

GIUDIZIO	
Convenienza	6
Caratteristiche	7
Innovazione	7
VOTO FINALE	**7**

Io detto e... il PC scrive!

Creare documenti commerciali, fogli di calcolo ed e-mail non è mai stato così divertente

Dragon NaturallySpeaking consente di comunicare direttamente con il PC utilizzando la voce al posto della tastiera. Mentre parliamo, infatti, le parole che pronunciamo vengono trascritte sullo schermo, nei documenti, nei messaggi di posta elettronica e in qualsiasi altro programma in cui normalmente digitiamo un testo. Possiamo utilizzarlo per comporre lettere, immettere dati in moduli o fogli di calcolo, pronunciare gli indirizzi e i collegamenti per le ricerche sul Web; ma anche per avviare programmi e accedere ai menu. Il prodotto comprende il necessario per diventare operativi in pochi minuti, nonché un microfono-cuffia di alta qualità con tecnologia di rimozione dei disturbi. In particolare, la versione 8 offre molti vantaggi: raggiunge livelli di precisione fino al 99%, consente di dettare in lingua inglese, raggiunge una velocità massima di 160 parole al minuto e supporta i registratori portatili digitali e i microfoni senza fili.

SOFTWARE
DRAGON NATURALLY SPEAKING 8 PREFERRED

INFO
CONTATTA: SCANSOFT
Tel. 039 6892924
SITO INTERNET: www.ScanSoft.com

GIUDIZIO

Convenienza	7
Caratteristiche	7
Innovazione	7
VOTO FINALE	**7**

Scuola di musica

Un valido aiuto per apprezzare tutto il fascino della chitarra

Il corso di chitarra di Microforum è completo, economico e accessibile a tutti. Passo dopo passo, ci accompagnerà alla scoperta di quest'affascinante strumento, guidandoci tra le note e le emozioni che soltanto la musica può regalare. Attraverso un iter graduale, potremo servirci delle lezioni dedicate alla conoscenza dello strumento e alle nozioni base della teoria musicale. Infine, sperimenteremo i primi accordi e melodie, da suonare con l'ausilio di esercizi e test preparati da chitarristi professionisti, per controllare i propri progressi e correggere gli errori.

SOFTWARE
CORSO E LEZIONI DI CHITARRA

INFO
CONTATTA: Microforum Italia S.p.a.
Tel. 06 33251274
SITO INTERNET:
www.microforum.it

GIUDIZIO

Convenienza	7
Caratteristiche	7
Innovazione	7
VOTO FINALE	**7**

Esperienza video globale

Con Pinnacle Studio MediaSuite potremo portare il nostro videoediting ad un livello superiore

Si tratta di un'applicazione di videoediting e disc authoring dotato di un'interfaccia che fornisce accesso a centinaia di funzionalità, come gli effetti Chroma Key e Picture-in-Picture, la stabilizzazione delle immagini, l'editing automatico, la correzione dei colori e la riduzione dei rumori. È una soluzione completa per modificare, mixare, ottimizzare, archiviare e condividere i file multimediali salvati su PC. Il prodotto è corredato da una potente suite di applicazioni create da specialisti, tra cui Corel per il fotoritocco e Steinberg per l'auditing audio (quest'ultima è la software house che ha realizzato il celebre Cubase).
Con InstantCopy potremo duplicare un DVD video e creare copie di backup di CD non protetti, utilizzando la tecnologia Direct-To-Disc e la modalità High-Speed. Infine, WaveLab Lite consente di importare file WMA e MP3, per modificarli, tagliarli e ripristinare le tracce danneggiate.

SOFTWARE
PINNACLE STUDIO MEDIASUITE

INFO
CONTATTA: Pinnacle Systems Italy - Tel. 02 93796165
SITO INTERNET:
www.pinnaclesys.com

GIUDIZIO

Convenienza	7
Caratteristiche	8
Innovazione	7
VOTO FINALE	**7**

Anche i fantasmi...

... si spaventano del buio!

Timmy è un piccolo fantasma che vive con i suoi genitori e la sorellina in una bellissima casa di fantasmi. Un giorno, trova la mappa di un'isola dove è stato nascosto un tesoro che potrà conquistare solo dopo aver trovato le tre chiavi necessarie ad aprire la porta che lo custodisce. Il problema di Timmy, però, è proprio la paura del buio. Di notte, quando c'è la luna piena, i suoi amici si divertono a gironzolare nei castelli abbandonati, mentre lui rimane chiuso in casa perché non ha il coraggio di affrontare le tenebre come tutti i fantasmi che si rispettano! Così, tocca a noi aiutarlo a raggiungere l'isola del tesoro, risolvendo enigmi, cercando indizi e svelando segreti.

GIOCO
TIMMY IL FANTASMINO

INFO
CONTATTA: Microforum Italia S.p.A. - Tel. 06 33251274
SITO INTERNET: www.microforum.it

GIUDIZIO

Convenienza	8
Caratteristiche	7
Innovazione	6
VOTO FINALE	**7**

Il destino del mondo

Cento livelli da affrontare con coraggio

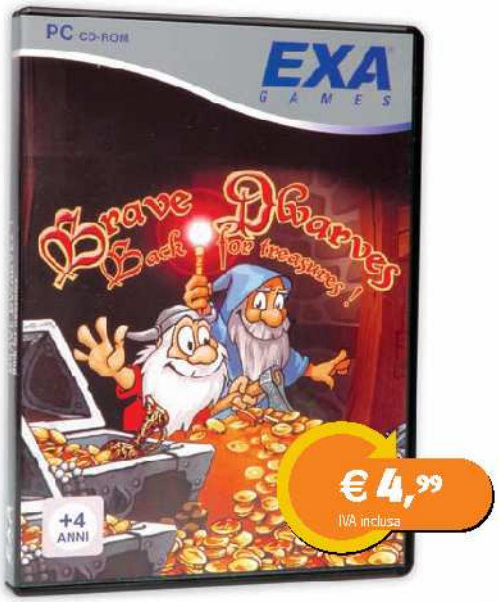
Il Mondo Sotterraneo è in grave pericolo: il Grande Male caccia i nani dalle loro case, impedendogli di fare il proprio lavoro. I Dwarves, infatti, sono i guardiani del passaggio segreto e i portatori della pace nel mondo. Dopo un'attenta riflessione, gli Anziani hanno scelto un mago ed un guerriero per liberare i sotterranei dalla presenza del male. Possiamo unirci ai nostri eroi, vestendo i panni di Warrior oppure di Magician e partire alla conquista delle ricchezze (sfere, diamanti, chiavi...) per riparare il sigillo della porta che divide i due mondi. Ma attenzione: i Mostri astuti sono nascosti ovunque, pronti ad ostacolarci nella lotta contro il Male.

SOFTWARE DIDATTICO
BRAVE DWARVES 1: BACK FOR TREASURES!

INFO
CONTATTA: Exa Media
Tel. 071 2916009
SITO INTERNET: www.exaspa.it

GIUDIZIO

Convenienza	8
Caratteristiche	8
Innovazione	8
VOTO FINALE	**8**



L'ANGOLO DEL LIBRO

EDITORE: Mondadori Informatica
AUTORI: Renato Laurita
PAGINE: 148
PREZZO: € 14,80
SITO INTERNET: http://education.mondadori.it

MINORI IN RETE: COME PROTEGGERLI DAI PERICOLI DEL WEB

Il principe azzurro del libro si rivolge a tutti coloro che desiderano rendere sicura la navigazione dei minori su Internet. Con un linguaggio semplice e immediato, l'autore descrive il computer, la posta elettronica, il Web, i virus e i motori di ricerca. Il CD-Rom in dotazione contiene la versione valida 30 giorni del software Dor@lice per la protezione sul Web.

MAYA

Il volume è dedicato a tutti coloro che si trovano alle prime armi nell'utilizzo di Maya, software di grafica 3D leader nel settore per l'innovazione tecnologica. Parte dai concetti di base dell'animazione e procede con la descrizione delle varie tecniche, attraverso un approccio pratico e divertente. Il CD-ROM allegato contiene file ed esempi istruttivi molto utili.

EDITORE: Mc Graw Hill
AUTORE: Dariush Derakhshani
PAGINE: 385
PREZZO: € 35,00
SITO INTERNET: www.informatica.mcgraw-hill.it

EDITORE: Mc Graw Hill
AUTORE: Martin Evening
PAGINE: 586
PREZZO: € 51,00
SITO INTERNET: www.informatica.mcgraw-hill.it

ADOBE PHOTOSHOP CS: SOLUZIONI PROFESSIONALI

Si tratta di una guida scritta da un fotografo professionista che espone nuove idee e tutorial a tutti coloro che hanno già una conoscenza di base del programma: le ultime novità nel campo del digital capture, la gestione dell'immagine in photoshop, un nuovo design interno, immagini a colori aggiornate ed altri argomenti da non perdere...

USARE MICROSOFT WINDOWS XP SERVICE PACK 2 OLTRE OGNI LIMITE

Una guida avanzata contenente tutto ciò che riguarda Windows XP Service Pack 2. L'obiettivo è offrire centinaia di soluzioni per ottimizzare il tempo, suggerimenti per risolvere problemi e trucchi per lavorare in modo più efficace. Tra le novità, troviamo la protezione del sistema e la creazione di filmati con effetti speciali.

EDITORE: Mondadori Informatica
AUTORE: Ed Bott, Carl Siechert e Craig Stinson
PAGINE: 1279
PREZZO: € 70,00
SITO INTERNET: http://education.mondadori.it

CHE PASTICCIO, BRIDGET JONES

Una commedia divertente e dai toni romantici

La storia ricomincia quattro settimane dopo l'ultimo fatidico Capodanno, con la relazione tra Bridget Jones (Renee Zellweger) e Mark Darcy (Colin Firth). Ma i guai e le complicate vicende di cuore della paffuta pseudo giornalista inglese non sono ancora finiti: Bridget avrà a che fare con il nuovo capo, strano individuo, e con la peggiore vacanza della sua vita. All'inizio, infatti, sembra andare d'amore e d'accordo con Mark, sennonché il suo carattere insicuro e indeciso la porta a litigare con il bell'avvocato, tanto da riavvicinarsi all'odiato Daniel Cleaver (Hugh Grant). Nel frattempo, quest'ultimo è diventato l'inviato speciale del network presso cui lavora. Durante un servizio in Tailandia, dove i due si recano assieme, Bridget finisce, per errore, in un pasticcio giudiziario dal quale soltanto l'amore e la dedizione di Mark riusciranno a tirarla fuori. L'amore, quindi, alla fine trionfa e i tanto agognati fiori d'arancio si avvicinano sempre più per la nostra simpatica protagonista!

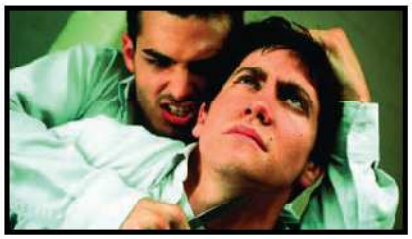
COMMEDIA
CHE PASTICCIO, BRIDGET JONES!

CARATTERISTICHE

Regia: Kidrom Beeban
Voci: Renee Zellweger, Colin Firth, Hugh Grant, Jim Broadbent, Jacinda Barrett
Durata: 108 minuti
Extra: Commento del regista, Scene tagliate, Interviste al cast e agli attori
Anno: Regno Unito 2004
Distribuzione: UIP
Video: 2.35:1 Anamorfico
Audio: Dolby Digital 5.1, Ita, Ing
Sottotitoli: Italiano, Inglese
Sito Internet: www.chepasticciobridgetjones.it

Donnie Darko

Il mondo finirà tra 28 giorni! Questo è quanto un coniglio nero gigante dice a Donnie durante uno dei suoi frequenti sonnambulismi, dopodiché un motore d'aereo si abbatte sulla sua casa e lui si salva inspiegabilmente. Per il suo strano comportamento, a scuola tutti lo schivano e in casa i genitori sono sempre più preoccupati. In realtà, Donnie vede sprazzi di realtà alternative e riesce a comunicare con strani personaggi. Intanto la scadenza si avvicina...



FANTASY
DONNIE DARKO DIRECTOR'S CUT

CARATTERISTICHE

Regia: Richard Kelly
Attori: Jake Gyllenhaal, Holmes Osborne, Maggie Gyllenhaal, Daveigh Chase, Mary McDonnell, Patrick Swayze, Noah Wyle, Drew Barrymore
Durata: 133 minuti
Extra: Scene tagliate, Dietro le quinte
Anno: USA 2001
Distribuzione: Moviemax
Video: 2.35:1 Anamorfico
Audio: Dolby Digital 5.1 Ita, Ing
Sottotitoli: Italiano, Inglese
Sito Internet: www.donniedarko.it

IN EDICOLA dal 25 marzo con DVD Gold 53

C'era una volta in Messico

Il film è ambientato in un Messico onirico, nel quale duelli e complotti la fanno da padrona. El Mariachi, dopo lo sterminio della sua famiglia, viene contattato dalla CIA per sventare un colpo di stato che metterebbe a serio rischio la vita del Presidente della Repubblica.

Regia: Robert Rodriguez
Attori: Antonio Banderas, Johnny Depp, Salma Hayek, Enrique Iglesias, Willem Dafoe, Mickey Rourke
Durata: 98 minuti
Anno: USA 2003
Distribuzione: Columbia Tristar

Hero

Una storia oscura e avvincente ambientata nell'antica Cina

Nel 2200 A.C., la Cina era divisa in sette regni, ognuno dei quali combatteva per la supremazia. Il regno di Qin era il più determinato: il suo Re, ossessionato dall'idea di diventare il primo imperatore cinese, era continuamente oggetto di attentati. Fra i tanti nemici, lo preoccupavano Spada Spezzata, Neve che vola e Cielo, tanto che non esitò a promettere denaro e potere a chiunque fosse riuscito ad eliminarli. Un giorno giunse a palazzo un enigmatico sceriffo, Senza Nome, che recava con sé le armi dei tre sicari. Accolto con tutti gli onori, cominciò a raccontare come aveva sconfitto gli assassini...

AZIONE
HERO

CARATTERISTICHE

Regia: Yimou Zhang
Attori: Tony Leung Chiu Wai, Maggie Cheung, Daoming Chen, Jet Li, Ziyi Zhang, Donnie Yen
Durata: 96 minuti
Extra: Documentario sui momenti forti del film, con la troupe; Dietro le scene di Hero; Le musiche e i costumi della leggenda; Galleria fotografica; Trailer cinematografico originale; Curiosità; EasterSHREK 2-egg
Anno: Hong Kong 2002
Distribuzione: Eagle Pictures
Video: 2.35:1 Anamorfico
Audio: Ita, Dolby Digital 5.1, DTS
Sottotitoli: Italiano
Sito Internet: www.miramax.com/hero

TOP 5 DVD ITALIA

I film in DVD più venduti nel nostro Paese

1

SHREK 2
Al ritorno da una splendida luna di miele con la sua amata Fiona, Shrek dovrà affrontare una nuova sfida: conoscere i suoceri!

Regia: Kelly Asbury
Voci: Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Julie Andrews, Antonio Banderas

2

GLI INCREDIBILI
Voci: Brad Bird, Holly Hunter, Samuel L. Jackson, Jason Lee

3

THE VILLAGE
Attori: Bryce Dallas Howard, Joaquin Phonenix, William Hurt

4

SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW
Attori: Jude Law, Gwyneth Paltrow

5

THE BOURNE SUPREMACY
Attori: Matt Damon, Franka Potente

L'ESORCISTA la genesi

Un villaggio indemoniato

Sconvolto dalle atrocità della seconda guerra mondiale, padre Lankester Merrin abbandona la tonaca e riprende la sua antica passione: l'archeologia. Mentre si trova di passaggio al Cairo, un collezionista gli propone di trovare un'antica reliquia nascosta in una chiesa bizantina, scoperta in uno scavo in Kenya e rimasta perfettamente conservata. Arrivato sul posto, Merrin si imbatte nel giovane padre Francis, inviato sul luogo dal Vaticano per controllare gli scavi. Nel villaggio c'è anche la bella dottoressa Sarah Novack, arrivata in quella regione per aiutare la popolazione, ed il piccolo Joseph, un bambino del posto che diventa subito amico di Merrin. Ma fatti inspiegabili si succedono senza sosta.

HORROR
L'ESORCISTA LA GENESI

CARATTERISTICHE

Regia: Renny Harlin
Attori: Stellan Skarsgard, James D'Arcy, Izabella Scorupco, Julian Wadham, Remy Sweeny
Durata: 114 minuti
Extra: Commento audio del regista, Dietro le quinte, Trailer
Anno: USA 2004
Distribuzione: Eagle Picture
Video: 2.35:1 Anamorfico
Audio: DTS ES 6.1, Italiano
Sottotitoli: Italiano
Sito Internet: http://exoristthe-beginning.warnerbros.com

Gli allegati di Win Magazine

Cosa trovi questo mese nelle 5 VERSIONI

DVD

Oltre **2 GB DI SOFTWARE**, il **FILM COMPLETO** ad alta risoluzione, il **VIDEOCORSO** su **NERO 6** ed inoltre il prodotto commerciale completo **ASHAMPOO RIP&BURN 1.60**

Pag. 48

PLUS

Oltre ai software presenti sul **CD-ROM REDAZIONALE**, uno straordinario **FILM COMPLETO IN XVID E PER CELLULARE**

Pag. 46

BASE

Sul 1° CD-Rom Redazionale, in regalo **4 PRODOTTI COMPLETI** e le versioni trial di **ACDSEE 7.0** e **PENTASUITE 7.5**. Sul 2° CD-Rom Redazionale **FILM COMPLETO PER CELLULARE**

Pag. 44

GOLD

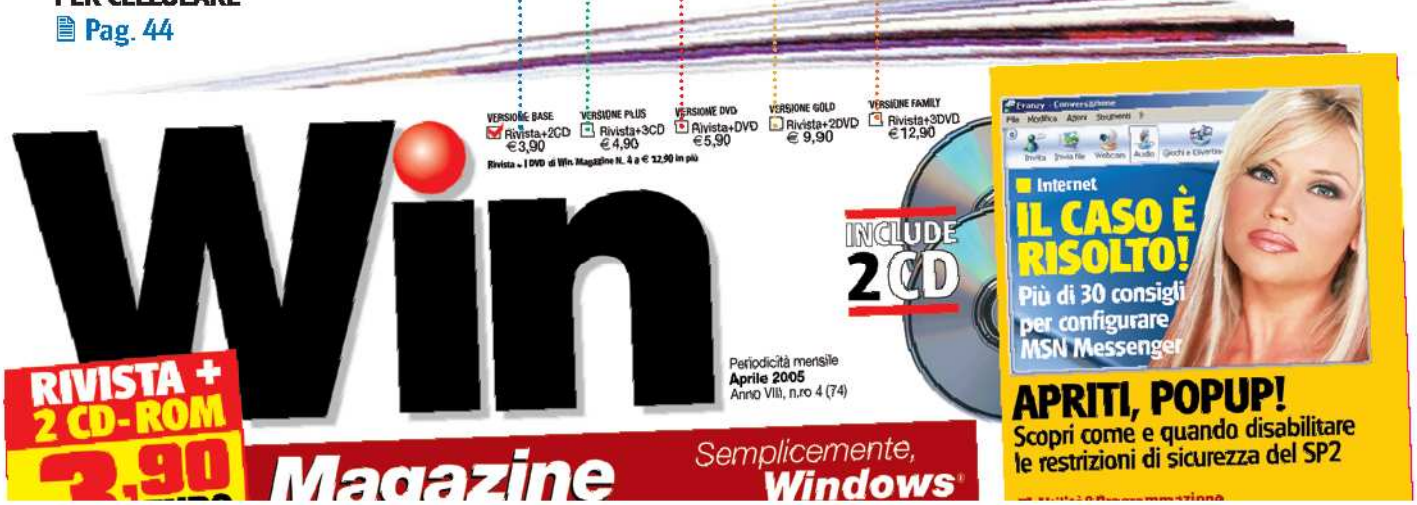
Un'offerta da non perdere! **FILM IN DVD VIDEO, DVD REDAZIONALE**, la terza parte del **VIDEOCORSO** su **NERO 6** e il prodotto completo **ASHAMPOO RIP&BURN 1.60**

Pag. 50

FAMILY

Pensata per accontentare grandi e piccini: **FILM IN DVD VIDEO, DVD REDAZIONALE, FILM IN DVD VIDEO PER BAMBINI**

Pag. 47



Esplora i contenuti

COSA VUOL DIRE

FREEWARE
Software distribuiti prevalentemente attraverso Internet, per i quali non bisogna pagare nulla, anche se sono perfettamente funzionanti e molto utili.

SHAREWARE
Programmi perfettamente funzionanti, ma dopo un periodo di prova è necessario pagare una piccola somma all'autore per sbloccare tutte le sue funzioni o per evitare di far comparire la finestra di registrazione.

TRIAL
Programma commerciale distribuito in versione di prova, utilizzabile per brevi periodi di tempo, scaduto il quale è necessario acquistare una licenza d'uso, che però dà diritto anche all'assistenza.

DEMO
Software scaricabile da Internet che può essere utilizzato senza limiti di tempo ma con alcune funzioni disabilitate o con pochi livelli di prova, come nel caso dei giochi.

PRODOTTO COMMERCIALE
Software perfettamente funzionante che viene regalato in esclusiva ai lettori di Win Magazine.

SE HAI PROBLEMI CON IL SUPPORTO CD/DVD
Contatta il Servizio Clienti all'indirizzo servizioclienti@edmaster.it, ricordandoti di specificare la rivista e il numero di copertina

HOME
Clicca qui per tornare alla pagina iniziale del CD/DVD-Rom. Questo pulsante non è attivo se ci troviamo nell'interfaccia principale

TISCALI
Scopri le offerte ADSL e Dial-up del famoso provider italiano

HELP
Questo comando permette di accedere ad una sezione contenente informazioni su come installare i software e per consultare l'indice degli arretrati

INFO
Questa sezione contiene gli indirizzi e-mail per contattare la redazione per il servizio tecnico

EDIZIONI MASTER
Per conoscere tutte le pubblicazioni edite da Edizioni Master

PLUS
Sezione contenente Font, Sfondi e ClipArt

INDISPENSABILI
I software di cui non puoi fare a meno

- ACROBAT READER 6.0.1 FULL
- AD-AWARE SE PERSONAL EDITION 1.05
- K-LITE CODEC PACK 2.34 FULL
- JAVA 2 RUNTIME ENVIRONMENT SE 1.5.0
- REGCLEANER 4.3 BUILD 780
- ZIPGENIUS 5.5.1.468 SUITE
- TRITAFILE 3.0

A Installiamo il software

1 Le categorie del software

Sulla parte esterna dell'interfaccia del CD/DVD sono presenti le sezioni con tutte le categorie del software. Cliccando su ciascuna icona si accederà ad una nuova finestra che riporta l'elenco del software presente in quella categoria con tanto di recensioni.

2 Installiamo il programma

Dopo aver selezionato un programma dalla lista e aver letto la relativa recensione, possiamo decidere di installare il software cliccando sull'icona *Salva/Installa*. Se il file è in formato .exe l'installazione partirà in automatico, altrimenti si tratterà di un file zip compresso.

3 Non installare con il rosso!

Clicchiamo sull'icona a forma di semaforo presente al termine di ogni recensione, per verificare se il nostro sistema hardware è compatibile con i software che stiamo per installare.

di Win CD/DVD-Rom

SPECIALI
Questa sezione varia a seconda della versione di Win Magazine acquistata

FILM IN XVID
Questa sezione contiene il film completo in formato M-PEG 4 oltre ai relativi codec

VIDEOCORSO COMPLETO
Lo trovi esclusivamente su Win Magazine nelle versioni DVD e GOLD

SOFTWARE COMPLETI
Selezione dei migliori programmi completi scelti per te dalla Redazione

CATEGORIE
Sulla parte esterna dell'interfaccia sono presenti i pulsanti per accedere alle diverse categorie del software

ESCI
Questo tasto serve chiudere l'interfaccia del Win CD/DVD-Rom

AUDIO ON/OFF
Clicca su questo tasto per abilitare/disabilitare l'audio

Disinstallare un software

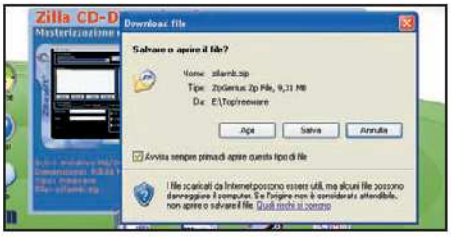
Alla ricerca dell'Uninstaller

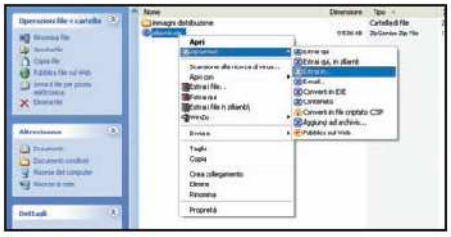
1 Alcuni software sono dotati della procedura di disinstallazione automatica (racchiusa sotto la voce *Uninstaller*). Per avviarla occorre cliccare sul pulsante *Start* di Windows e quindi scegliere la voce *Programmi*. A questo punto occorre selezionare il nome del programma da eliminare; accedere al sottomenu e diccare sulla voce giusta (in genere *Rimozione* o *Uninstall*).

Rimozione manuale

2 Se il programma che si vuole eliminare non è dotato della procedura di Uninstaller, procediamo manualmente alla rimozione dei file. Clicchiamo su *Start/Pannello di controllo/Installazione applicazioni*.
Nella sezione *Installa/Rimuovi* selezioniamo il programma da rimuovere (dalla lista *Programmi attualmente installati*) e clichiamo su *Aggiungi/ Rimuovi*, quindi seguiamo le istruzioni.

B Decomprimere i file su disco





1 Salvare o aprire i file?

I software presenti sul CD/DVD sono in formato ZIP Per gestirli utilizziamo *ZipGenius* (presente nella sezione *Indispensabili*). Se sul PC è installato Windows XP con Service Pack 2, cliccando sul pulsante *Salva/Installa* dell'interfaccia ci verrà mostrata la finestra *Download file*. Cliccando su *Apri* avvieremo l'interfaccia di ZipGenius: per estrarre l'archivio compresso in una cartella del disco rigido dicchiamo su *Estrai files* e scegliamo la directory di destinazione.

2 Estrazione automatica

Cliccando su *Salva* nella finestra precedente, possiamo salvare sull'hard disk l'archivio compresso contenente il software da installare. ZipGenius permette di estrarre un file ZIP senza avviare la sua interfaccia. Per fare ciò, individuiamo il file compresso memorizzato sul disco, clicchiamoci sopra con il tasto destro del mouse e scegliamo *ZipGenius/Estrai in* per scegliere la cartella dove scompattare l'archivio e avviare la procedura di scompattazione.

3 E se non abbiamo ZipGenius?

Windows XP è in grado di gestire i file compressi grazie ad un tool integrato, che permette di vedere gli archivi come fossero semplici cartelle contenente dei file. È sufficiente un doppio clic sull'eseguibile del software (in genere in formato EXE) per avviarne l'installazione. Se l'archivio contiene più file, cliccando sull'eseguibile ci verrà mostrata la finestra *Avviso cartelle compresse*. Clicchiamo su *Estrai tutto* per scompattare l'archivio in una cartella dell'hard disk.

I contenuti dei 2 CD-Rom

PRODOTTI COMPLETI

MEDIA PORTAL 0.1

Il mondo multimediale sul computer Pag. 140

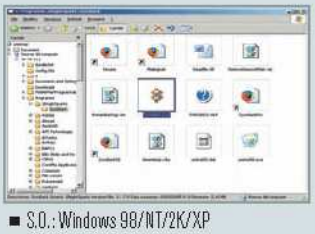
Un programma che trasforma il nostro PC in un avanzato sistema Media Center. Dopo aver installato il software verrà messa a disposizione una comoda interfaccia grazie alla quale sarà possibile ascoltare musica, visualizzare foto, video, film in DVD e registrare programmi a patto che si disponga di un tuner TV.

- S.O.: Windows XP
- File: MediaPortal.zip

SYNCBACK 3.2.7

Backup sincronizzati Pag. 145

Uno strumento che ci permette di realizzare copie di backup dei nostri documenti e tenerle sempre aggiornate anche quando modifichiamo o aggiungiamo altri file. SyncBack, infatti, è in grado di sincronizzare in modo semplice e sicuro il nostro backup con la cartella sorgente.



- S.O.: Windows 98/NT/2K/XP
- File: SyncBack.zip

IMAGE ANALYZER 1.22.3

Editor avanzato di immagini

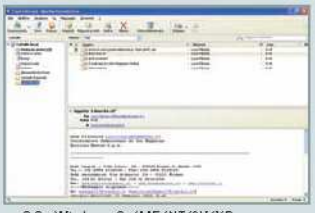
Un software gratuito per il fotoritocco e la rielaborazione delle immagini. Potremo ridimensionare le immagini, ritagliarle, applicare numerosi filtri o, ancora, convertirle in diversi formati grafici, tra cui BMP, ICO, CUR, WMF, EMF, PNG, MNG, GIF, PCX, JPEG.

- Windows 98/ME/NT/2K/XP
- ImageAnalyzer.zip

THUNDERBIRD 1.0

La posta elettronica sempre in ordine

È finalmente uscita la prima versione stabile di questo software che, tra le sue funzionalità offre la gestione di account multipli, filtri per lo spamming ancora più avanzati e regole di posta molto sofisticate per lo smistamento dei messaggi ricevuti.



- S.O.: Windows 9x/ME/NT/2K/XP
- File: Thunderbird.zip

ANTIVIRUS&SICUREZZA

Antiy Ghostbusters 4.0
Rimuoviamo trojan e worm dal PC
File: agb4s.zip 7.571 KB Freeware

DialerZapper 1.0
Mai più bollette da capogiro!
File: dzapper.zip 181 KB Freeware

HiJackThis 1.99.1
Blocchiamo l'home page di Explorer
File: hijackthis.zip 208 KB Freeware

Zone Alarm 5.5.062.011
Fuori gli intrusi dal PC
File: zlsSetup55.zip 6.492 KB Freeware

AUDIO&VIDEO

Audacity 1.2.3
Audio editing ai massimi livelli
File: audacity.zip 2.378 KB Freeware

FFdshow MPEG-4 Video decoder
Migliora la qualità dei tuoi filmati
File: ffdshow.zip 3.095 KB Freeware

Goldwave 5.10
Ritocchiamo i file audio
File: gwave510.zip 1.745 KB Shareware

GSpot 2.21
Mettiamo a nudo i nostri filmati
File: gspot221.zip 196 KB Freeware

Lame 3.96.1
Le librerie per convertire in formato MP3 le nostre tracce audio
File: lame3961.zip 601 KB Freeware

VirtualDub 1.6.4
Un editor tuttofare per video digitali
File: VirtualDub164.zip 840 KB Freeware

VobSub 2.23
Vediamo i DivX con i sottotitoli
File: VobSub223.zip 699 KB Freeware

GIOCHI

Acter World
Bolle, mille bolle
File: ActerWorld.zip 377 KB Freeware

Commando
Salviamo la nostra patria dall'invasione delle truppe nemiche
File: commando.zip 9.231 KB Freeware

Cow Abductor
Occhio alle mucche!!
File: CowAbductor.zip 377 KB Freeware

Gustav
Fuga dai mostri
File: Gustav.zip 377 KB Freeware

PixelShips
Partiamo per un viaggio nello spazio
File: Pixelships.zip 620 KB Freeware

WinDepth
Affondiamo tutti i sommergibili!
File: WinDepth.zip Freeware 341 KB

GRAFICA DIGITALE

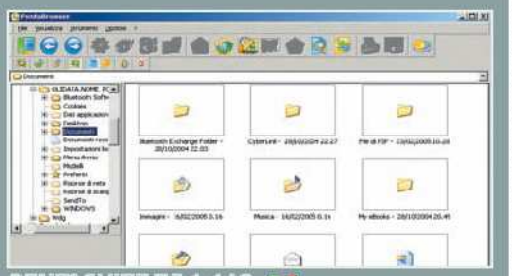
Characterizer 1.0
Trasforma le immagini in caratteri di testo!
File: characterizer.zip 506 KB Freeware

FotoSaver 3.3
Creiamo splendidi album fotografici
File: fotosaver23.exe 1.032 KB Freeware

PaintShop Pro 9 Pag. 94
Il fotoritocco alla portata di tutti!
File: psp900.zip 101.068 KB Trial 30 giorni

PROVA I PROGRAMMI

ACDSEE 7.0
Visualizziamo le foto sul PC
■ S.O.: Windows 9x/ME/NT/2000/XP
■ File: acdsee7.zip ■ Dimensione: 13.704 KB



PENTASUITE 7.5.1.142
Una suite tuttofare
■ S.O.: Windows 98/ME/2K/XP
■ File: PentaSuite7.zip ■ Dimensione: 37.956 KB

Xenofex 2 Pag. 94
Applichiamo uno straordinario effetto puzzle alle nostre foto
File: xenofex2.zip 3.938 KB Trial 30 giorni

INTERNET

Avant Browser 10.0 Pag. 113
Navigazione in Internet in tutta sicurezza
File: absetup.zip 1.347 KB Freeware

FileZilla 2.2.11
Un dient FTP per mettere on-line il nostro sito Internet
File: filezilla2211.zip 4.448 KB Freeware

Firefox 1.0
Un ottimo browser per navigare sicuri in Rete
File: firefox.zip 5.062 KB Freeware

FreePOPs 0.0.25
Controlliamo la posta con qualsiasi account
File: freepops025.zip 635 KB Freeware

MASTERIZZAZIONE

AnyDVD 4.5.7.2
Visualizzare i film in DVD senza problemi
File: AnyDVD4572.zip 1.031 KB Trial 21 Giorni

CloneCD 5.1.0.0 Pag. 90
Copie dei nostri CD Audio e dei film senza limiti
File: CloneCD.zip 2.205 KB Trial 21 giorni

DVD Decrypter 3.5.2.0
Rippaggio facile e veloce per i DVD
File: DVDDecrypter.zip 804 KB Freeware

DVD Identifier 3.6.2 Pag. 26
Scopriamo il tipo e la durata effettiva dei nostri supporti DVD
File: dvd_identifier.zip 1.195 KB Freeware

DVD Shrink 3.2.0.15
Facciamo un backup dei film in DVD
File: dvdshrink.zip 1.069 KB Freeware

OFFICE

32bit Fax 9.74.01
Spediamo e riceviamo fax col nostro computer
File: 32fax.exe 2.011 KB Shareware

DocScrubber 1.1
Per creare documenti Microsoft Word protetti
File: docscrubber.zip 787 KB Freeware

MoffSoft Freecalc 1.2.0.6
Una potente calcolatrice sempre a portata di mano
File: FreeCalc.zip 742 KB Freeware

PDF995 7.1
Creiamo documenti PDF senza pendere un centesimo!
File: pdf995s.zip 6.447 KB Freeware

SISTEMA

ABC Backup 1.05
Mettiamo al sicuro i nostri dati
File: abcbackup.zip 799 KB Freeware

Everest Home Edition 1.51
Teniamo le componeti del PC sempre sotto controllo
File: everesthome151.zip 2.781 KB Freeware

NTFS Reader for DOS Pag. 18
Accediamo dal Dos alle partizioni NTFS dell'hard disk
File: NtfsFloppy.zip 546 KB Freeware

TELEFONIA

F-Secure Mobile Anti-Virus for Series 60/90
Il primo antivirus per cellulari
File: antivirus.zip 1.638K Trial

MetrO Pag. 120
Prendiamo la linea giusta della metro grazie al cellulare
File: metro.zip 4.548 KB Freeware

nhGPS 1.10 Pag. 120
Usiamo il telefonino per sapere sempre dove siamo
File: nhGPS110.zip 139 KB Freeware

Skype 1.1.0.79
Telefoniamo gratis ai nostri amici attraverso Internet
File: Skype.zip 5.729 KB Freeware

FileExplorer 1.11 Pag. 138
Un file manager per gestire la memoria del nostro cellulare
File: fexplorer.zip Freeware 32 KB

UTILITÀ&PROGRAM.

Advanced Uninstaller Pro 6
Cancelliamo ogni traccia di un software
File: Uninstaller.zip 6.549 KB Trial 20 giorni

ATnotes 9.5 Pag. 148
Creiamo post-it virtuali
File: ATNotes.zip 691 KB Freeware

Codice Java (esempio) Pag. 155
Le classi per il nostro gioco per cellulari
File: sorgenti.zip 5 KB Freeware

EditPlus 2.12
Un editor di testo per programmare
File: epp212_en.zip 880 KB Trial 30 giorni

WinRar 3.42
Creiamo archivi compressi e gestiamo i file immagine in formato ISO
File: wrar342i.exe 1.190 KB Trial 40 giorni

SPECIALI DEL MESE

TOP FIVE I migliori software per **MASTERIZZARE CD & DVD**

Dall'*Interfaccia Principale* del CD, nella sezione *Speciali*, clicca su *Masterizzazione*

30 FOTO AD ALTA RISOLUZIONE da trasformare con il computer in simpatici puzzle

Dall'*Interfaccia Principale* del CD, nella sezione *Speciali*, clicca su *Foto per puzzle*

30 EFFETTI AUDIO per arricchire i tuoi trailer con nuovi e straordinari suoni

Dall'*Interfaccia Principale* del CD, nella sezione *Speciali*, clicca su *Effetti Audio*

DETONATOR
FILM COMPLETO PER CELLULARE
pronto per essere trasferito sul tuo videofonino

■ Nokia ■ Motorola ■ SonyEricsson ■ Panasonic ■ Siemens ■ Sendo X

L'interfaccia parte in autorun. Altrimenti, da *Esplora risorse*, esploriamo il contenuto del CD e avviamo l'eseguibile *Win_Magazine.exe*

I contenuti dei 3 CD-Rom

SUL 2° CD-ROM

Detonator - Film completo per telefonino in formato compatibile per modelli: Motorola, Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Panasonic e Sendo X

SUL 1° CD-ROM

PRODOTTI COMPLETI
- Media Portal 0.1
- SyncBack 3.2.7
- Image Analyzer 1.22.3
- Thunderbird 1.0

TOP TRIAL
- ACDSee 7.0
- PentaSuite 7.5.1

ANTIVIRUS&SICUREZZA
- Antiy Ghostbusters 4.0
- DialerZapper 1.0
- HiJackThis 1.99.1
- Zone Alarm 5.5.062.011

AUDIO&VIDEO
- Audacity 1.2.3
- FFdshow MPEG-4 Video decoder
- Goldwave 5.10
- GSpot 2.21
- Lame 3.96.1
- VirtualDub 1.6.4
- VobSub 2.23

GIOCHI
- Acter World
- Cow Abductor
- Gustav
- PixelShips
- WinDepth

GRAFICA DIGITALE
- Characterizer 1.0
- FotoSaver 3.3
- PaintShop Pro 9 Pag. 94
- Xenofex 2 Pag. 94

INTERNET
- Avant Browser 10.0 Pag. 113
- FileZilla 2.2.11
- Firefox 1.0
- FreePOPs 0.0.25

MASTERIZZAZIONE
- AnyDVD 4.5.7.2
- CloneCD 5.1.0.0 Pag. 90
- DVD Decrypter 3.5.2.0
- DVD Identifier 3.6.2 Pag. 26
- DVD Shrink 3.2.0.15

OFFICE
- 32bit Fax 9.74.01
- DocScrubber 1.1
- MoffSoft Freecalc 1.2.0.6
- PDF995 7.1

SISTEMA
- ABC Backup 1.05
- Everest Home Edition 1.51
- NTFS Reader for DOS Pag. 18

TELEFONIA
- F-Secure Mobile Anti-Virus
- MetrO Pag. 120
- nhGPS 1.10 Pag. 120
- Skype 1.1.0.79
- FileExplorer 1.11 Pag. 138

UTILITÀ&PROGRAM.
- Advanced Uninstaller Pro 6
- ATnotes 9.5 Pag. 148
- Codice Java (esempio) Pag. 155
- EditPlus 2.12
- WinRar 3.42

SUL 3° CD-ROM

DETONATOR

Il conto alla rovescia è già cominciato

INFO

TITOLO ORIGINALE: Detonator

GENERE: Azione/Thriller

REGIA: Jonathan Freedman

ATTORI: Elizabeth Berkley, Randall Batinkoff

DURATA: 86 minuti

ANNO: USA 2003

VIDEO: 1.33:1

AUDIO: Stereo

SOTTOTITOLI: Italiano

L'agente speciale Mike Hoskins guarda nervosamente il suo orologio. Segna le 00:05.
Gli restano meno di tre ore per trovare l'ultima delle cinque bombe che un folle dinamitardo ha piazzato in tutta la città per seminare il panico e vendicarsi di vecchi torti subiti. Sono già esplose una stazione della metropolitana, una scuola, una nave e un grattacielo, con un numero di vittime altissimo.
La caccia all'uomo diventa ancora più serrata quando una strana chiamata del dinamitardo gli rivela l'ultimo obiettivo: un aereo in arrivo da Boston. E la scelta non è ovviamente casuale. Proprio su quel volo stanno infatti viaggiando la moglie ed il figlio dell'agente. Come fare ad impedire la tragica, ultima esplosione?

I contenuti dei 3 DVD-Rom

SUL 1° DVD-ROM

PRODOTTI COMPLETI
MEDIA PORTAL 0.1.0.9
SYNCBACK 3.2.7
IMAGE ANALYZER 1.22.3
THUNDERBIRD 1.0

TOP TRIAL
PENTASUITE 7.5.1
PINNACLE STUDIO PLUS 9
CYBERLINK POWER DIRECTOR 4

INTERNET
AVANT BROWSER 10.0
EUDORA 6.2.1
FILEZILLA 2.2.11
FIREFOX 1.0
FREEPOPS 0.0.25
DREAMWEAVER MX 2004

GIOCHI
ACTER WORLD
COW ABDUCTOR
GUSTAV
PIXELSHIPS
WINDEPTH
ACT OF WAR: DIRECT ACTION
ANARCHY ONLINE
I TRAILER ATARI

AUDIO&VIDEO
AUDACITY 1.2.3
AUDITION 1.5
FFDSHOW MPEG-4 VIDEO DECODER
GOLDWAVE 5.10
GSPOT 2.21
LAME 3.96.1
VIRTUALDUB 1.6.4
VOBSUB 2.23
ADOBE PREMIERE PRO 1.5
WINAMP 5.08

GRAFICA DIGITALE
CAMZPC 4.5.1
CHARACTERIZER 1.0
FOTOSAVER 3.3
PAINTSHOP PRO 9
XENOFEX 2
PHOTOSHOP CS
FREEHAND MX 2004
ACDSEE 7.0

MASTERIZZAZIONE
ANY DVD 4.5.7.2
CLONECD 5.1.0.0
DVD DECRYPTER 3.5.2.0
DVD IDENTIFIER 3.6.2
DVD SHRINK 3.2.0.15

ANTIVIRUS
ANTIY GHOSTBUSTERS 4.0
DIALERZAPPER 1.0
HIJACKTHIS 1.99.1
ZONE ALARM STANDARD EDITION 5.5.062.011

OFFICE
PDF995 7.1
32BIT FAX 9.74.01
DOCSCRUBBER 1.1
MOFFSOFT FREECALC 1.2.0.6
OPENOFFICE 1.1.3

SISTEMA
ABC BACKUP 1.05
EVEREST HE 1.51
NTFS READER FOR DOS

TELEFONIA
F-SECURE MOBILE ANTI-VIRUS
METRO
NHGPS 1.10
SKYPE 1.1.0.79

FEXPLORER 1.11

UTILITA&PROGRAM.
ADVANCED UNINSTALLER PRO 6
ATNOTES 9.5
CODICE JAVA (ESEMPIO)
EDITPLUS 2.12
WINRAR 3.42

SUL 2° DVD-ROM

INFILTRATO SPECIALE

La rocca di Alcatraz era la prigione più dura e malfamata d'America. Ora lo stato della California ha deciso di riaprirla e trasformarla in un carcere supertecnologico e terrorizzante. Sasha, un agente dell'FBI, vi entra sotto copertura per affrontare e distruggere un commando intenzionato ad impadronirsi di 200 milioni di dollari in oro. Poi avrà il problema di uscire...

- **TITOLO ORIGINALE:** Half Past Dead
- **GENERE:** Azione
- **REGIA:** Don Micheal Paul
- **ATTORI:** Steven Seagal, Morris Chestnut
- **DURATA:** 94 minuti
- **ANNO:** USA 2002
- **VIDEO:** 1.85:1
- **AUDIO:** 6.1 DTS
- **SOTTOTITOLI:** Italiano, Italiano N.U.

SUL 3° DVD-ROM

LE STRAORDINARIE AVVENTURE DI PINOCCHIO

Pinocchio è un piccolo burattino costruito dall'anziano mastro Geppetto. Purtroppo, però, il "bambino" di legno viene emarginato dalla società e, contro il suo volere, diventa il protagonista di mille peripezie, accompagnato nelle sue disavventure da vari personaggi: il Grillo parlante, il Gatto e la Volpe, Lucignolo e tanti altri. Questa sua situazione spinge la dolce Fata Turchina a portarlo sotto la sua ala protettiva. Ma anziché seguire i suoi amorevoli consigli, Pinocchio inizia a marinare la scuola e...

- **TITOLO ORIGINALE:** Le straordinarie avventure di Pinocchio
- **GENERE:** Fantasy
- **REGIA:** Steve Barron
- **ATTORI:** R. Shneider, U.Kier, B. Neuwirth, G.Bujold
- **DURATA:** 90 minuti
- **ANNO:** USA/Gran Bretagna 1996
- **VIDEO:** 16:9
- **AUDIO:** Italiano 5.1
- **SOTTOTITOLI:** Italiano

Software in italiano

Il tutorial é presente sulla rivista

I contenuti del DVD-Rom

I software elencati in queste pagine che presentano una breve descrizione si trovano esclusivamente in Win Magazine DVD e GOLD

PRODOTTI COMPLETI

Media Portal 0.1.0.9
SyncBack 3.2.7
Image Analyzer 1.22.3
Thunderbird 1.0

TOP TRIAL

PentaSuite 7.5.1

Pinnacle Studio Plus version 9
Lo strumento giusto per ritoccare i nostri filmati amatoriali
File: Studio9.zip 213.873 KB Trial 30 giorni

Cyberlink Power Director 4
Creiamo i nostri DVD dando sfogo alla tua creatività
File: Pdr4.zip 137.487 KB Trial 30 giorni

AUDIO&VIDEO

Audacity 1.2.3
Audition 1.5
FFdshow MPEG-4 Video decoder
Goldwave 5.10
GSpot 2.21
Lame 3.96.1
VirtualDub 1.6.4
VobSub 2.23

Adobe Premiere Pro 1.5
Le nuove frontiere dell'editing video
File: premierepro.zip 172.886 KB Trial 30 giorni

Winamp 5.08
Un potente player per le nostre compilation MP3
File: Winamp508d.zip 4.594 KB Freeware

ANTIVIRUS&SICUREZZA

Antiy Ghostbusters 4.0
DialerZapper 1.0
HijackThis 1.99.1
Zone Alarm 5.5.062.011

GRAFICA DIGITALE

Cam2Pc 4.5.1
Characterizer 1.0
FotoSaver 3.3
PaintShop Pro 9
Xenofex 2
Photoshop CS
Rielaboriamo le nostre immagini
File: PhotoshopCS.zip 155.155 KB Trial 30 giorni

FreeHand MX 2004 11.0.2
Grafica vettoriale avanzata
File: FreeHand.zip 35.779 KB Trial 30 giorni

ACDSee 7.0
Visualizziamo le nostre immagini e creiamo album fotografici
File: acdsee7.zip 17.959 KB Trial 30 giorni

INTERNET

Avant Browser 10.0 build 131
Eudora 6.2.1
FileZilla 2.2.11
Firefox 1.0
FreePOPs 0.0.25
Dreamweaver MX 2004

GIOCHI

Acter World
Commando
Cow Abductor
Gustav
PixelShips
WinDepth

Act of War: Direct Action Pag. 136
Guerra aperta ai terroristi
File: AOW.zip 683.846 KB Demo!

Anarchy Online Pag. 134
Viaggio alla scoperta di Rubi-Ka
File: Anarchy.zip 835.641 KB Freeware

MASTERIZZAZIONE

AnyDVD 4.5.7.2
CloneCD 5.1.0.0
DVD Decrypter 3.5.2.0
DVD Identifier 3.6.2
DVD Shrink 3.2.0.15

OFFICE

PDF995 7.1
32bit Fax 9.74.01
DocScrubber 1.1
MoffSoft Freecalc 1.2.0.6

OpenOffice 1.1.3
Creiamo i nostri documenti di testo a costo zero
File: OpenOffice113.zip 65.776 KB Freeware

SISTEMA

ABC Backup 1.05
Everest Home Edition 1.51
NTFS Reader for DOS

TELEFONIA

F-Secure Mobile Anti-Virus
MetrO
nhGPS 1.10
Skype 1.1.0.79
FExplorer 1.11

UTILITÀ&PROGRAM.

Advanced Uninstaller Pro 6
ATnotes 9.5
Codice Java (esempio)
EditPlus 2.12
WinRar 3.42

I TRAILER ATARI

Scopri le novità dei videogiochi Driv3r, GTR e Act of War

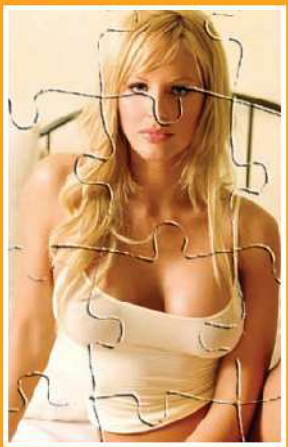
SPECIALI DEL MESE

TOP FIVE I migliori software per MASTERIZZARE CD & DVD

Dall'*Interfaccia Principale* del DVD, nella sezione *Speciali*, clicca su *Masterizzazione*

150 FOTO AD ALTA RISOLUZIONE

da trasformare con il computer in simpatici puzzle



Dall'*Interfaccia Principale* del DVD, nella sezione *Speciali*, clicca su *Foto per puzzle*

130 EFFETTI AUDIO

per arricchire i tuoi trailer con nuovi e straordinari suoni

Dall'*Interfaccia Principale* del DVD, nella sezione *Speciali*, clicca su *Effetti audio*

IL PRODOTTO COMPLETO Pag. 82

ASHAMPOO AUDIO RIP & BURN

Masterizza su CD i tuoi filmati e le tue compilation musicali

RICHIEDE REGISTRAZIONE GRATUITA ON-LINE

Come avviare il programma

Dall'*Interfaccia Principale* del DVD-Rom individuiamo l'icona *Ashampoo Audio Rip & Burn* (al centro a destra). Clicchiamoci sopra per accedere alla finestra di installazione del pacchetto. Clicchiamo su *Salva/Installa* per avviare il setup.

IL FILM COMPLETO IN XVID Pag. 46

Come avviare il film

1 Dall'*Interfaccia Principale* del DVD-Rom, individuiamo l'icona *Film in XviD*. Clicchiamoci sopra per aprire una nuova finestra, dalla quale poter installare i codec opportuni e lanciare la visualizzazione del film *Detonator*.

Installiamo i codec

2 Per visualizzare il film occorre installare sul proprio computer il codec XviD. Per fare ciò è sufficiente cliccare sulla voce *Installa il Codec XviD*. Al termine dell'installazione, possiamo avviare la visualizzazione del film, cliccando sull'icona *Visualizza il film*.

NOVITÀ ASSOLUTA

DETONATOR FILM COMPLETO PER CELLULARE

pronto per essere trasferito sul tuo videofonino

- Nokia
- Motorola
- SonyEricsson
- Panasonic
- Siemens
- Sendo X

Dall'*Interfaccia Principale* del DVD, nella sezione *Speciali*, clicca su *Film per cellulare*

IL VIDEOCORSO MULTIMEDIALE Pag. 51

nero 6 TERZA PARTE

Realizziamo i nostri album digitali multimediali e masterizziamoli su CD/DVD

9 VIDEOLEZIONI PASSO PASSO

I contenuti dei 2 DVD

SUL DVD-ROM

PRODOTTI COMPLETI
Media Portal 0.1.0.9
SyncBack 3.2.7
Image Analyzer 1.22.3
Thunderbird 1.0

TOP TRIAL
PentaSuite 7.5.1
Pinnacle Studio Plus version 9
Cyberlink Power Director 4

INTERNET
Avant Browser 10.0
Eudora 6.2.1
FileZilla 2.2.11
Firefox 1.0
FreePOPs 0.0.25
Dreamweaver MX 2004

GIOCHI
Acter World
Cow Abductor
Gustav
PixelShips
WinDepth
Act of War: Direct Action
Anarchy Online
I trailer Atari

AUDIO&VIDEO
Audacity 1.2.3
Audition 1.5
FFdshow MPEG-4 Video decoder
Goldwave 5.10
GSpot 2.21
Lame 3.96.1
VirtualDub 1.6.4
VobSub 2.23
Adobe Premiere Pro 1.5
Winamp 5.08

GRAFICA DIGITALE
Cam2Pc 4.5.1
Characterizer 1.0
FotoSaver 3.3
PaintShop Pro 9
Xenofex 2
Photoshop CS
FreeHand MX 2004
ACDSee 7.0

MASTERIZZAZIONE
AnyDVD 4.5.7.2
CloneCD 5.1.0.0
DVD Decrypter 3.5.2.0
DVD Identifier 3.6.2
DVD Shrink 3.2.0.15

ANTIVIRUS&SICUREZZA
Antiy Ghostbusters 4.0
DialerZapper 1.0
HijackThis 1.99.1
Zone Alarm
Standard Edition 5.5.062.011

OFFICE
PDF995 7.1
32bit Fax 9.74.01
DocScrubber 1.1
MoffSoft Freecalc 1.2.0.6
OpenOffice 1.1.3

FILM SUL DVD VIDEO

INFILTRATO SPECIALE
La rocca di Alcatraz era la prigione più dura e malfamata d'America. Ora lo stato della California ha deciso di riaprirla e trasformarla in un carcere supertecnologico e terrorizzante. Sasha, un agente dell'FBI, vi entra sotto copertura per affrontare e distruggere un commando intenzionato ad impadronirsi di 200 milioni di dollari in oro. Poi avrà il problema di uscirne. Vivo.

SISTEMA
- ABC Backup 1.05
- Everest Home Edition 1.51
- NTFS Reader for DOS

TELEFONIA
- F-Secure Mobile Anti-Virus
- MetrO
- nhGPS 1.10
- Skype 1.1.0.79
- FExplorer 1.11

UTILITÀ&PROGRAM.
- Advanced Uninstaller Pro 6
- ATnotes 9.5
- Codice Java (esempio)
- EditPlus 2.12
- WinRar 3.42

FILM COMPLETO IN XVID Pag. 46

Il cinema in salotto

1 Il film che trovi allegato alla versione Gold è in formato DVD Video. Quindi, non occorre installare alcun codec di compressione per visualizzarlo. Il DVD Video è compatibile sia con i lettori DVD da tavolo che con quelli per PC. Inserisci il supporto nell'apposito alloggiamento del DVD da tavolo e goditi il film in assoluto relax.

L'alternativa alla TV

2 Per poter visualizzare il film sul monitor del PC, occorre che sul proprio sistema sia installato un lettore DVD e chiaramente un software per la riproduzione (come ad esempio Power DVD).

IL PRODOTTO COMPLETO

ASHAMPOO AUDIO RIP & BURN

Masterizza su CD i tuoi filmati e le tue compilation musicali

RICHIEDE REGISTRAZIONE GRATUITA ON-LINE

VIDEOCORSO SU NERO 6

REALIZZIAMO UN BACKUP DEI FILE E "RIPPIAMO" I NOSTRI CD-AUDIO

(Terza parte)

Capitolo 5 -Lavoriamo con Copia e Backup
- Duplichiamo un disco
- Mettiamo al sicuro i nostri file con il backup
- Ripristiniamo il backup
- Programmiamo un backup ciclico
- "Bruciamo" un file immagine

Capitolo 6 - Attività Extra
- Cancelliamo un disco riscrivibile
- Formattiamo CD e DVD
- Personalizziamo i supporti con etichette e copertine
- Misuriamo le prestazioni del drive di masterizzazione

Capitolo 7 - Se siamo esperti...
- Convertiamo i file audio nei formati più diffusi
- Mixiamo i nostri CD
- Eliminiamo i disturbi delle tracce audio
- Realizziamo un cortometraggio
- "Backuppiamo" l'Hard Disk

Windows che funziona!

Utilizziamo gli strumenti integrati nel sistema operativo per renderlo stabile ed efficiente

Tempo
120 minuti

Difficoltà
Bassa

LEGENDA

- DIFFICOLTÀ ELEVATA
- DIFFICOLTÀ BASSA
- DIFFICOLTÀ MEDIA

BUONI CONSIGLI

SEMPRE AGGIORNATI
È possibile tenere sempre aggiornato Windows XP utilizzando la funzione Windows Update, un servizio online offerto dalla Microsoft. Collegandoci per la prima volta al sito http://windowsupdate.microsoft.com appare una finestra che ci invita ad installare un controllo ActiveX necessario per l'aggiornamento in linea. Clicchiamo sul pulsante *Sì* ealla schermata successiva selezioniamo il collegamento *Analizza e proponi aggiornamenti*.

Avere un computer super potente non serve se Windows, passato qualche tempo dalla sua installazione, comincia a rallentare o a dare problemi. I segnali da prendere in considerazione sono chiari: il menu di avvio trabocca di collegamenti a programmi non più presenti sul computer, alcuni software partono automaticamente all'avvio appesantendo il sistema e decine di icone invadono il desktop rendendolo inutilizzabile. Un altro importante campanello di allarme è lo spazio libero su disco, che inevitabilmente scarseggia in seguito all'installazione di giochi, programmi, download dalla Rete ecc.

Prevenire è meglio che curare

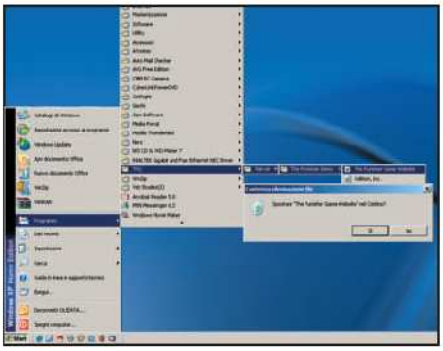
In Windows XP è possibile creare un "punto di ripristino", vale a dire un backup completo ed automatico dei principali file di sistema. È uno strumento molto importante che impareremo ad usare con estrema facilità. Se un giorno il sistema operativo dovesse smettere di funzionare, manifestando dei problemi, potremmo utilizzare un punto di ripristino per farlo ritornare allo stato in cui si trovava quando tutto andava bene. Inoltre, con alcune semplici operazioni di routine (ScanDisk e deframmentazione), potremo operare un'efficiente manutenzione del disco fisso e mantenere efficienti le prestazioni del sistema, senza ricorrere a programmi esterni. Ti daremo i giusti consigli per mettere a punto il registro di configurazione, ottimizzare Windows tramite la modifica di alcune impostazioni nascoste e, infine, impostare la memoria virtuale per rendere più rapida l'esecuzione dei programmi.

A Ripuliamo il menu di avvio

Facciamo ordine all'interno del menu Start di Windows, aggiungendo nuovi collegamenti ai programmi preferiti ed eliminando quelli ormai inutilizzati.

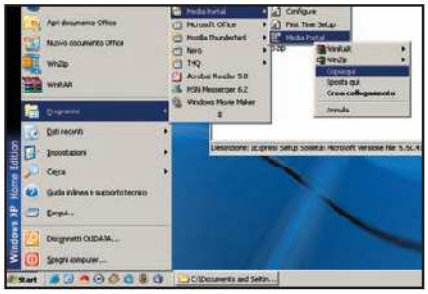
1 Via i collegamenti morti

Dopo aver disinstallato un software, può darsi che nell'elenco dei programmi rimangano dei collegamenti "orfani". Andiamo in *Start/Programmi* e selezioniamo il link da rimuovere, posizionando su di esso il cursore del mouse. Premiamo il tasto destro e selezioniamo la voce *Elimina*. Confermiamo con *Sì* nella schermata che apparirà sullo schermo.



2 Aggiungiamo il collegamento ad un programma

Andiamo in *Risorse del computer* e cerchiamo sul disco il programma che vogliamo aggiungere al menu *Start*. Selezioniamo l'eseguibile (il file .exe) con il tasto destro e trasciniamolo nel menu *Start/Programmi* oppure sulla sezione in alto del menu *Start*. Rilasciamo il pulsante del mouse e clicchiamo sulla voce *Crea Collegamento*. Volendo, possiamo rinominare il nuovo link, cliccandoci sopra con il tasto destro del mouse e scegliendo la voce *Rinomina* dal menu contestuale.



PERSONALIZZIAMO LA SCRIVANIA DI WINDOWS PER TENERLA IN ORDINE

NOSTALGIA DEL MENU CLASSICO

Il menu *Start* di Windows XP è ottimizzato per un accesso veloce alle varie funzionalità del sistema. Se desideriamo utilizzarlo nello stile classico, clicchiamo col tasto destro del mouse su una zona libera della barra delle applicazioni e poi sulla voce *Proprietà*. Andiamo sulla scheda *Menu di avvio* e selezioniamo l'opzione *Menu di avvio classico*. Confermiamo con *OK*.

I PROGRAMMI ESEGUITI ALL'AVVIO

I programmi che si trovano all'interno della cartella *Start/Programmi/Esecuzione automatica* vengono eseguiti ogni volta che avviamo Windows. Spesso si tratta di software non indispensabili nell'uso quotidiano del PC, ma che assorbono non poche risorse di sistema una volta attivi. Per rimuovere questi programmi, posizioniamoci sulla cartella *Esecuzione automatica* e clicchiamo col tasto destro del mouse sulle icone che appaiono dal menu a tendina. Scegliamo la voce *Elimina*, dal menu contestuale, per rimuovere le applicazioni dalla lista dei programmi in esecuzione automatica. Clicchiamo nuovamente su *Elimina* per confermare. Le modifiche avranno effetto al successivo riavvio del computer.

IN BREVE

IL NOSTRO MENU START

Clicchiamo col tasto destro del mouse su *Start* e poi su *Esplora*. Visualizzeremo il contenuto della cartella relativa al menu di avvio dell'account utente in uso dal sistema. Se clicchiamo invece su *Esplora cartella Utenti* possiamo esaminare la cartella del menu generale contenenti i collegamenti visibili a tutti gli utenti. Possiamo personalizzare il nostro menu creando nuovi collegamenti e cartelle oppure copiandole da quelli degli altri utenti.

DISABILITIAMO L'AVVIO AUTOMATICO

Anche se non presenti nella cartella *Esecuzione Automatica*, alcuni programmi si avviano insieme a Windows. Per disabilitare l'avvio automatico dobbiamo andare in *Start/Esegui*, digitare *msconfig* e cliccare su *OK*. Una vola caricata la finestra *Utilità Configurazione di sistema* di Windows, andiamo in *Avvio* e disattiviamo le caselle corrispondenti ai programmi che non vogliamo far eseguire all'avvio. Cerchiamo di individuarne l'importanza con le informazioni presenti nelle colonne *Comando* e *Percorso*. Clicchiamo su *OK* per confermare. Per rendere effettive le modifiche sarà necessario riavviare il PC.

IL DESKTOP SEMPRE IN ORDINE

Per rimuovere dal desktop le icone non utilizzate, clicchiamo col tasto destro del mouse su una zona libera del desktop e selezioniamo la voce *Proprietà*. Andiamo nella scheda *Desktop*, clicchiamo sul pulsante *Personalizza Desktop* e poi su *Pulitura Desktop*. Apparirà una nuova schermata. Clicchiamo su *Avanti* e selezioniamo le icone dei collegamenti da eliminare. Seguiamo le istruzioni sullo schermo per completare la procedura. I collegamenti non utilizzati verranno spostati in una nuova cartella sul desktop, dal nome *Collegamenti desktop inutilizzati*. Se non si desidera eseguire la pulitura guidata del desktop ogni due mesi, disattiviamo la casella di controllo *Esegui Pulitura guidata desktop ogni 60 giorni*.

LE ICONE STANDARD DI WINDOWS

Dopo aver installato Windows XP, dobbiamo aggiungere manualmente le icone di *Documenti*, *Risorse del computer*, *Risorse di rete* o *Internet Explorer*. Per fare ciò, clicchiamo col tasto destro del mouse su una zona libera del desktop e selezioniamo la voce *Proprietà*. Andiamo nella scheda *Desktop* e clicchiamo su *Personalizza Desktop*. Dal tab *Generale*, nella sezione *Icone del desktop*, mettiamo un segno di spunta sui collegamenti che desideriamo aggiungere alla scrivania di Windows e confermiamo con *OK*.

METTIAMO IN ORDINE I PROGRAMMI

Per collocare l'elenco dei programmi in ordine alfabetico, andiamo in *Start/Programmi*, clicchiamo col tasto destro del mouse su una voce e scegliamo *Ordina per nome*.

ELIMINIAMO I FILE SUPERFLUI PER LIBERARE SPAZIO SU DISCO

CANCELLIAMO I FILE TEMPORANEI

Apriamo la cartella dei file temporanei andando in *Start/Esegui* e digitando *%userprofile%\Impostazioni locali\Temp*. Clicchiamo su *OK*. Per selezionare tutti i file, premiamo contemporaneamente i tasti *Ctrl* e *5* (sul tastierino numerico). Clicchiamo col tasto destro sulla selezione e scegliamo la voce *Elimina*. Clicchiamo su *Sì* per confermare. Alcuni file potrebbero essere in uso dal sistema; quindi, potremmo essere avvisati dell'impossibilità della loro rimozione. Clicchiamo su *OK* e procediamo a cancellare i file singolarmente (uno per uno), saltando quelli impossibili da rimuovere.

LIBERIAMOCI DEI COOKIE

Mentre navighiamo su Internet e visitiamo determinati siti Web, vengono creati sul disco alcuni file, detti cookie, che memorizzano dati relativi alle nostre abitudini di navigazione. Per eliminare in un colpo solo questi file apriamo Internet Explorer e dal menu *Strumenti/Opzioni Internet/Generale* clicchiamo su *Elimina cookie* e poi su *OK*. La cancellazione di alcuni cookie può causare la perdita di determinate impostazioni sulle preferenze di accesso ad alcuni siti Web. Nella peggior delle ipotesi, dovremo loggarci nuovamente al sito con nome utente e password.

IN BREVE

SVUOTIAMO LA CACHE

Per svuotare la cartella dei file temporanei di Internet Explorer, apriamo il browser e da *Strumenti/Opzioni Internet/Generale* clicchiamo su *Elimina File*. Attiviamo la casella *Elimina tutto il contenuto non in linea* e clicchiamo su *OK*.

ELIMINIAMO LE TRACCE

Per cancellare la cronologia dei siti visitati, apriamo Internet Explorer e da *Strumenti/Opzioni Internet/Generale* clicchiamo su *Cancella Cronologia* e poi su *OK* per confermare.

RIMPICCIOLIAMO IL CESTINO

Per liberare un po' di spazio su disco, clicchiamo col tasto destro del mouse sull'icona del cestino (presente sul desktop) e selezioniamo la voce *Proprietà*. L'impostazione predefinita è quella massima (ossia il 10% dello spazio disponibile); modifichiamola trascinando il cursore al centro della finestra ad un valore più basso, ma diverso da 0% (ad esempio 2%). Confermiamo con *OK*.

LIBERIAMO SPAZIO CON PULITURA DISCO

Windows offre uno strumento denominato *Pulitura disco* per liberare spazio su hard disk, eliminando i file non più necessari. Andiamo in *Start/Programmi/Accessori/Utilità di sistema/Pulitura disco* e all'interno della scheda *Pulitura Disco*, che apparirà sullo schermo, mettiamo la spunta a tutte le voci che vogliamo eliminare. Premiamo *OK* e poi *Sì* per avviare la procedura.

LIMITIAMO LA CACHE

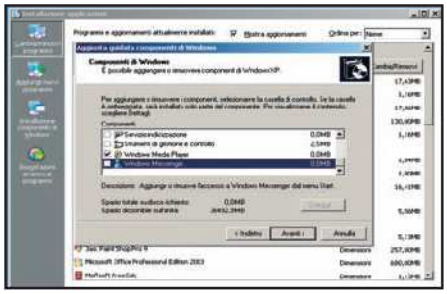
Per limitare la dimensione della cartella dei file temporanei utilizzati da Internet Explorer, apriamo il browser, andiamo in *Strumenti/Opzioni Internet/Generale* clicchiamo su *Impostazioni* dalla sezione *File temporanei Internet*. Spostiamo il cursore per impostare lo spazio da destinare alla cache di Explorer e confermiamo con *OK*.

MENO SPAZIO AL RIPRISTINO

Per destinare meno spazio al salvataggio dei punti di ripristino del sistema, andiamo in *Start/Impostazioni/Pannello di controllo/Sistema* e selezioniamo la scheda *Ripristino configurazione di sistema*. Da *Unità disponibili* clicchiamo sul disco o sulla partizione che ci interessa e premiamo sul pulsante *Impostazioni*. Dalla nuova schermata spostiamo il cursore di scorrimento verso sinistra, fino a raggiungere la dimensione in Megabyte (o la percentuale) desiderata. Infine clicchiamo su *OK*.

B Ripristiniamo il sistema

Quando i crash di Windows diventano così frequenti da impedirci di utilizzare il PC, possiamo ricorrere al ripristino configurazione di sistema per ristabilire una condizione sicuramente funzionante.



1 Accedere all'utilità di ripristino

Per riportare Windows XP ad una configurazione sicuramente funzionante, andiamo in *Start/Programmi/Accessori/Utilità di sistema/Ripristino configurazione di sistema* e dall'elenco delle opzioni selezioniamo *Ripristina uno stato precedente del computer*. Clicchiamo su *Avanti* per procedere col ripristino.

2 Torniamo al punto di ripristino

Selezioniamo una data sul calendario, evidenziata in grassetto, e nell'elenco a destra selezioniamo il punto di ripristino relativo alla data scelta. Richiamiamo preferibilmente un punto recente, relativo ad un periodo in cui il computer non dava problemi. Clicchiamo su *Avanti* per continuare.

3 Avviamo l'operazione

Il computer verrà riavviato e Windows sarà riportato allo stato in cui si trovava alla data di creazione del punto di ripristino. Prima di procedere è importante chiudere tutti i programmi aperti. Clicchiamo su *Avanti* per confermare l'operazione di ripristino. Al termine del riavvio clicchiamo su *OK* sulla schermata di conferma.

Componenti inutili di XP addio!

Sbarazziamoci dei software integrati in Windows per liberare un po' di spazio sul disco rigido. Volendo, potremmo reinstallarli nuovamente utilizzando il CD del sistema operativo.

1 Accediamo al modulo

Per eliminare i componenti di Windows poco utilizzati e liberare spazio su disco, andiamo in *Start/Impostazioni/Pannello di controllo* e dicchiamo su *Installazione applicazioni*. Quando si aprirà la nuova finestra, clicchiamo sul pulsante *Installazione componenti di Windows*, posto a sinistra lungo la barra verticale.

2 Selezioniamo cosa eliminare

All'interno della nuova finestra possiamo visualizzare l'elenco dei componenti di Windows. Quelli installati sul nostro PC hanno un segno di spunta sulla casella corrispondente. Togliamo il check dai componenti che non ci interessano, ad esempio *Giochi* (presente in *Accessori*), *Windows Messenger* o *MSN Explorer*.

3 Scendiamo nel dettaglio

Alcuni componenti sono costituiti da più elementi. Per eliminare solo alcuni di essi, clicchiamo sul pulsante *Dettagli* e togliamo la spunta dagli elementi che non vogliamo cancellare. Confermiamo con *OK* e dicchiamo su *Avanti* per procedere alla loro eliminazione.

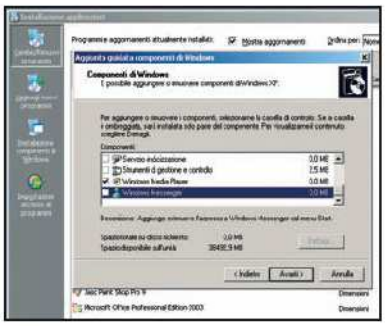
RIMUOVIAMO CORRETTAMENTE I PROGRAMMI INSTALLATI

DISINSTALLIAMO I SOFTWARE

Per rimuovere un programma dobbiamo andare in *Start/Impostazioni/Pannello di controllo/Installazione applicazioni* e selezionare dall'elenco il programma da eliminare. Infine, dicchiamo sul corrispondente pulsante *Rimuovi* (o *Cambia/Rimuovi*). Non dovremo fare altro che seguire le istruzioni visualizzate sul monitor.

VIA I PROGRAMMI NON IN ELENCO!

Può succedere che un programma installato sul computer non sia presente nell'elenco *Installazione applicazioni*. Per rimuoverlo comunque, cerchiamo in *Start/Programmi* la cartella relativa al software in oggetto, apriamola ed all'interno di essa, se presente, dicchiamo sul link di disinstallazione (se è in inglese, il suo nome sarà del tipo *Uninstall...*).



GLI AGGIORNAMENTI NASCOSTI DI XP

In Windows XP SP2 nella finestra *Installazione applicazioni* c'è la casella *Mostra aggiornamenti*. Per visualizzare l'elenco degli aggiornamenti installati nel sistema operativo, o scaricati da Internet, mettiamo il segno di spunta sulla casella e cerchiamo nell'elenco la voce *Windows XP - Aggiornamenti software*.

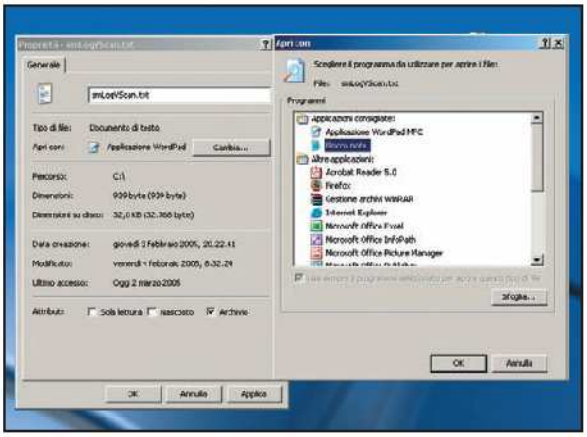
ASSOCIAMO LE APPLICAZIONI

Dopo un certo numero di installazioni e disinstallazioni, può capitare che un determinato tipo di file non sia più associato a nessun programma o che venga aperto dal software sbagliato. Per correggere questo problema, clicchiamo sul file col tasto destro del mouse e richiamiamo la voce *Proprietà*. Clicchiamo su *Cambia* e selezioniamo dall'elenco l'applicazione cui associare il file. Se non è presente, clicchiamo sul pulsante *Sfoglia*, cerchiamo l'eseguibile del programma sul disco (il file con estensione .exe, presente nella cartella di installazione del software) e premiamo su *Apri*. Confermiamo con *OK* in questa schermata e in quella successiva.

IN BREVE

OPERAZIONI PRELIMINARI

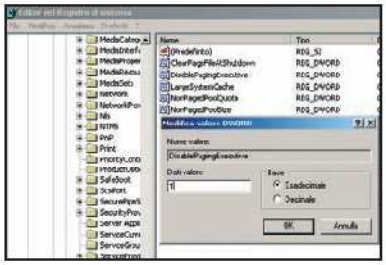
Prima di disinstallare un programma, accertiamoci che non ci siano programmi in esecuzione. Questo ci permetterà di svolgere l'operazione in maniera corretta.



GESTIAMO AL MEGLIO LA MEMORIA PER VELOCIZZARE IL PC

OTTIMIZZIAMO LA RAM

Per aumentare le prestazioni del PC possiamo fare in modo che Windows XP sfrutti al massimo la memoria di sistema, utilizzando il file di swap il meno possibile. Entriamo nel registro di configurazione (*Start/Esegui*, digitiamo *regedit* e clicchiamo su *OK*). Cerchiamo la chiave *HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management* e settiamo la voce *DisablePagingExecutive* a **1** (doppio clic e scriviamo il numero in *Dati valore*). Riavviamo il computer per rendere effettive le modifiche.



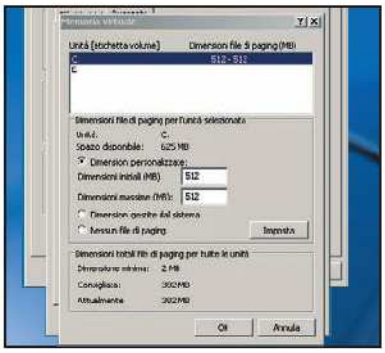
IN BREVE

SWAP SUL SECONDO DISCO

Un'utile soluzione per ottenere un discreto aumento di prestazioni è quella di spostare il file di swap in una partizione contenuta in un secondo hard disk. In questo modo permetteremo alla testina del disco primario di spostarsi lungo la superficie con l'unico scopo di reperire i dati, mentre il secondo disco si occuperà soltanto di leggere e scrivere sul file di swap.

UNA DIMENSIONE FISSA PER LO SWAP

Se vogliamo accelerare i tempi di avvio di Windows dobbiamo impostare il file di swap con lo stesso valore di dimensione minima e massima. Un valore ideale è quello corrispondente al doppio della dimensione della memoria RAM installata nel sistema. Ricordiamo però che questa scelta è rischiosa, perché se apriamo molte applicazioni il computer potrebbe bloccarsi in quanto la dimensione della memoria virtuale potrebbe non essere più sufficiente.

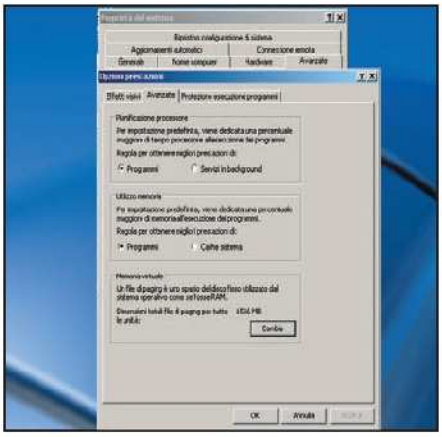


RINUNCIAMO AL FILE DI PAGING

Se il PC dispone di tanta RAM, almeno 1 GB, possiamo evitare il meccanismo di paginazione su disco. Andiamo nel pannello delle impostazioni della memoria virtuale, selezioniamo l'unità contenente il file di swap, clicchiamo sul *Nessun file di paging* e poi su *Imposta*. Al successivo riavvio, Windows utilizzerà solo la memoria RAM. Però, aprendo molti programmi contemporaneamente il sistema potrebbe bloccarsi.

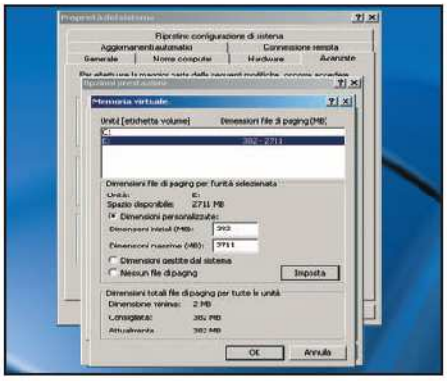
D Una memoria virtuale da elefante

Quando la RAM inizia a scarseggiare, Windows ricorre al file di swap per garantire il proseguimento del lavoro. Una delle ottimizzazioni del file di paging consiste nell'utilizzare una partizione ad hoc per ospitarlo.



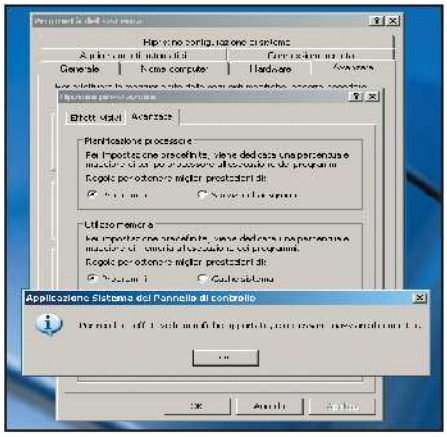
1 Il pannello delle opzioni

Se disponiamo di una seconda partizione completamente libera, possiamo dedicarla completamente al file swap di Windows. Andiamo in *Start/Impostazioni/Pannello di controllo/Sistema*, spostiamoci sulla scheda *Avanzate* e clicchiamo sul pulsante *Impostazioni* del riquadro *Prestazioni*. Da lì andiamo sulla scheda *Avanzate* e clicchiamo sul pulsante *Cambia*.



2 Impostiamo i nuovi parametri

Selezioniamo la partizione o il disco principale (C:) e l'opzione *Nessun file di paging*. Clicchiamo su *Imposta*. Selezioniamo un'altra partizione (ad esempio E:), scegliamo l'opzione *Dimensioni personalizzate* e impostiamo come *Dimensioni iniziali* quella *Consigliata* (la leggiamo in *Dimensioni totali file di paging per tutte le unità*). Invece, come *Dimensioni massime* impostiamo un valore pari allo *Spazio Disponibile*.

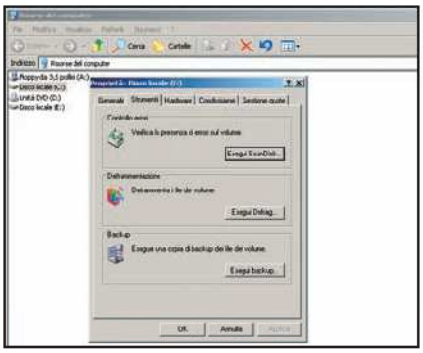


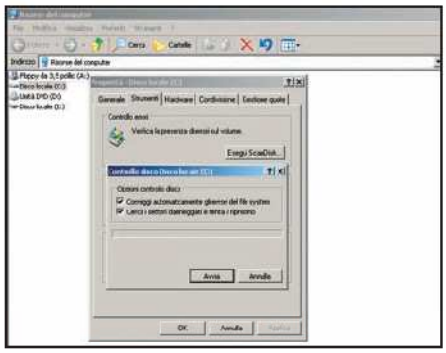
3 Controlliamo e salviamo le impostazioni

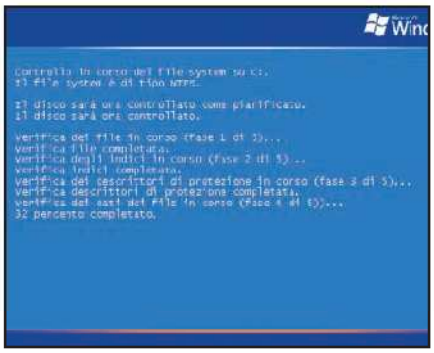
Controlliamo le impostazioni immesse nell'elenco dei volumi di paging e confermiamo i valori del nuovo file di swap con un clic sul pulsante *Imposta* e successivamente su *OK*. Una finestra di dialogo ci avvertirà che per rendere effettive le modifiche sarà necessario riavviare il computer.

Controlliamo a fondo l'hard disk

Ricorriamo all'applicazione ScanDisk, integrata in Windows, per correggere gli errori del file system e ripristinare i settori danneggiati del disco rigido.







1 Apriamo il pannello

Clicchiamo sull'icona *Risorse del computer* presente sul desktop, selezioniamo con il tasto destro del mouse l'unità da esaminare e poi andiamo sulla voce *Proprietà*. Una volta aperta la schermata contenente i dati dell'unità, spostiamoci sulla scheda *Strumenti* e clicchiamo sul pulsante *Esegui ScanDisk*.

2 Impostiamo ScanDisk

Nella nuova finestra mettiamo il segno di spunta ad entrambe le voci *Correggi automaticamente gli errori del file system* e *Cerca i settori danneggiati e tenta il ripristino*. Clicchiamo su *Avvia* per dare inizio al controllo del disco. Se la partizione da esaminare contiene Windows, il controllo verrà fatto al successivo riavvio.

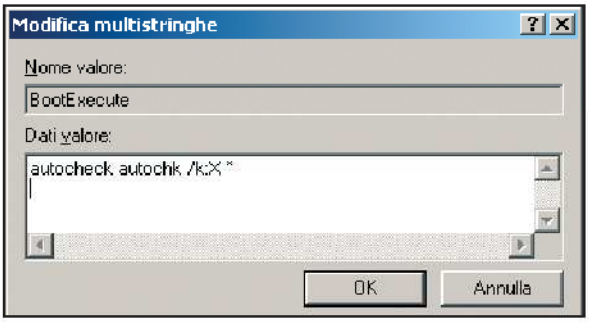
3 Effettuiamo la scansione

Riavviamo il computer ed attendiamo che cominci il controllo approfondito della partizione. Ignoriamo la schermata blu che ci avverte che abbiamo 10 secondi per annullare l'operazione. Il tempo necessario affinché venga completata la scansione dipende dalla dimensione della partizione e dalla velocità del disco.

AVVIAMO SCANDISK DA CD E VERIFICHIAMO L'INTEGRITÀ DEI FILE DI SISTEMA

DISABILITIAMO SCANDISK ALL'AVVIO

Può capitare che Windows esegua il controllo del disco all'avvio anche se abbiamo chiuso correttamente il computer. Per disabilitare ScanDisk al-



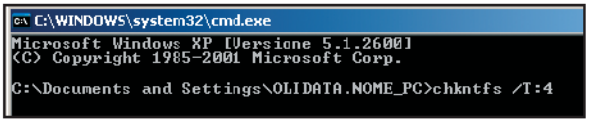
l'avvio, apriamo l'editor del registro di configurazione andando in *Start/Esegui* e digitando *regedit*. Selezioniamo la chiave *HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager* e sul pannello di destra clicchiamo due volte sulla stringa *BootExecute*. Inseriamo come valore *autocheck autochk /k:X ** (rispettando lo spazio prima della barra), dove *X* è l'unità che non vogliamo far controllare all'avvio. Confermiamo con *OK* e riavviamo il PC.

UNA SCANSIONE DAL CD DI WINDOWS

Se Windows si blocca in fase di avvio, la causa potrebbe essere un settore danneggiato del disco. Proviamo a ripristinarlo utilizzando il CD di installazione di Windows XP. Facciamo partire il computer da CD e premiamo *R* quando compare la schermata blu con i comandi. All'apertura della console di ripristino digitiamo *1* seguito da *Invio* per accedere alla prima installazione di Windows. Digitiamo la password di sistema e poi di nuovo *Invio*. Infine, digitiamo *chkdsk c: /R* seguito da *Invio*. Al termine dell'operazione il PC si riavvierà.

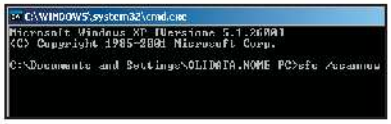
RIDUCIAMO I TEMPI DI ATTESA

Se una o più partizioni sono formattate con il file system NTFS, in caso di arresto irregolare del sistema, al successivo riavvio Windows esegue il controllo del disco fisso. Prima dell'esecuzione della scansione viene visualizzato un conto alla rovescia che solitamente è di 9-10 secondi. Per ridurre questo tempo d'attesa, andiamo in *Start/Esegui*, digitiamo *cmd* e poi clicchiamo su *OK*. Una volta aperto il prompt di DOS, digitiamo *chkntfs /T:X*, dove *X* è il numero di secondi destinato al conto alla rovescia e premiamo *Invio*. Digitiamo *exit* e diamo l'*Invio* per chiudere la finestra.



CONTROLLIAMO I FILE DI SISTEMA

Se Windows non dovesse più funzionare bene perché alcuni file di sistema sono stati modificati, corrotti o cancellati, possiamo eseguire una scansione di questi file e sostituirli con le versioni

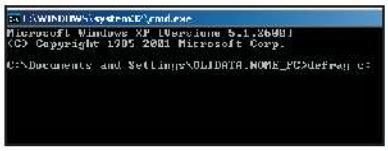


corrette di Microsoft. Inseriamo nel lettore del PC il CD originale di Windows XP, apriamo la finestra del prompt di DOS e digitiamo *sfc /scannow* seguito dal tasto *Invio*.

VELOCIZZIAMO LE OPERAZIONI DI LETTURA/SCRITTURA SU DISCO

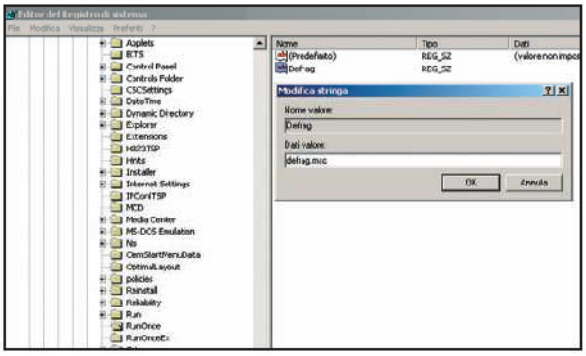
DEFRAMMENTIAMO DA DOS

Può essere una comoda alternativa quella di lanciare la deframmentazione da finestra DOS. Per fare ciò, andiamo in *Start/Esegui*, digitiamo *cmd* e poi clicchiamo su *OK*. All'apparire del prompt di DOS, digitiamo *defrag c:* e premiamo *Invio*. In questo caso, però, se non vogliamo attendere il completamento della deframmentazione, non potremo sospenderla, ma solo interromperla premendo contemporaneamente i tasti *CTRL* e *C*. Una volta completata la deframmentazione, chiudiamo la finestra cliccando sulla crocetta in alto a destra.



DEFRAMMENTIAMO PRIMA DI WINDOWS

Se vogliamo che al prossimo avvio di Windows venga eseguita una deframmentazione del disco, andiamo nell'editor del registro di configurazione e selezioniamo la chiave *HKEY_LOCAL MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce*. Sul pannello di destra clicchiamo col tasto destro e selezioniamo *Nuovo/Valore Stringa*. Rinominiamo la nuova voce in *Defrag*, dicchiamoci sopra due volte ed inseriamo la dicitura *defrag.msc* in *Dati valore*. Al successivo riavvio verrà eseguita la deframmentazione ed il valore inserito nel registro verrà automaticamente cancellato.



IN BREVE

IN ORDINE DAL PRINCIPIO

Se abbiamo installato Windows XP o dei programmi e li abbiamo configurati secondo le nostre esigenze, è cosa opportuna deframmentare il disco in modo da ottimizzarne subito l'accesso.

CHIUDIAMO I PROGRAMMI

Prima di cominciare l'operazione di deframmentazione è opportuno chiudere tutti i programmi attivi. Disattiviamo anche lo screensaver, la connessione Internet e l'antivirus, perché potrebbero ostacolare o rallentare il riordino dei file sul disco.

VELOCIZZIAMO I FILE DI AVVIO

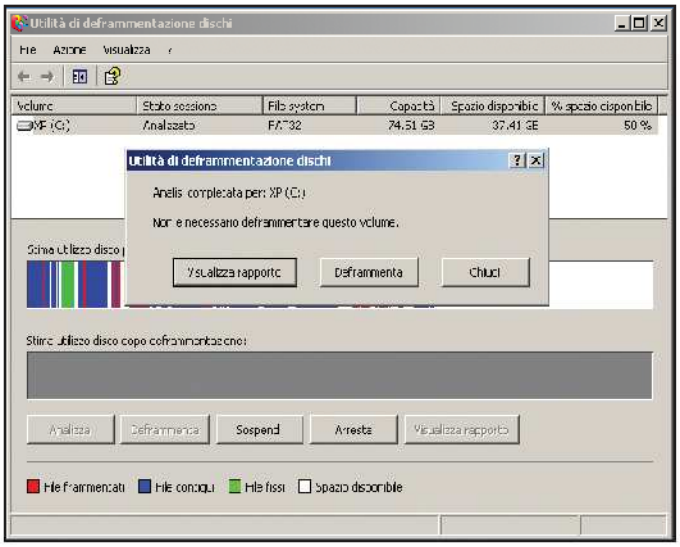
Periodicamente, Windows XP organizza i file presenti sul disco rigido, collocando per prima quelli maggiormente utilizzati e necessari al suo avvio, in modo da renderne più rapido l'accesso. Possiamo deframmentare manualmente questi file andando in *Start/Esegui* e digitando *defrag c:-b*. (dopo i due punti, primo del segno meno, bisogna lasciare uno spazio). Clicchiamo su *OK* ed attendiamo che venga effettuata l'operazione.

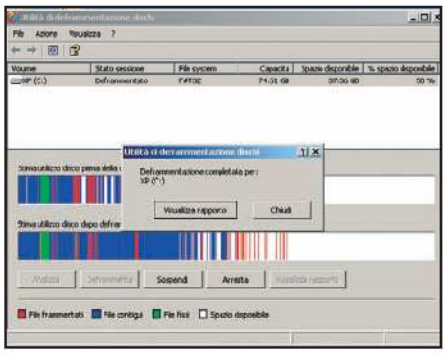
F Riorganizziamo l'hard disk

Quando memorizziamo un file su disco, questo viene spezzettato in più parti. Ecco perché, a lungo andare, le prestazioni diminuiscono. Velocizziamo quindi l'accesso a programmi, file e cartelle, con la deframmentazione.

1 Controlliamo lo stato del disco fisso

Andiamo in *Start/Programmi/Accessori/Utilità di sistema* e cliccamo sulla voce *Utilità di deframmentazione dischi*. All'apertura della finestra, dall'elenco selezioniamo il volume da deframmentare e dicchiamo sul pulsante *Analizza* per verificare lo stato di deframmentazione del volume (apparirà una finestra di dialogo con queste informazioni). Se l'esito dell'analisi è negativo (ossia se appare un messaggio che ci avvisa che non è necessario avviare la procedura), possiamo tranquillamente uscire dall'applicazione cliccando su *Chiudi*.





2 Avviamo la deframmentazione

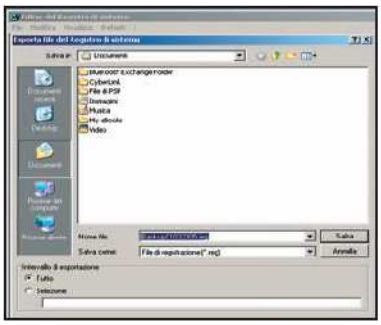
Se desideriamo avviare la deframmentazione, indipendentemente dal risultato dell'analisi del volume, all'apertura del programma, o subito dopo l'analisi del disco, clicchiamo sul tasto *Deframmenta*. Il tempo necessario affinché l'operazione venga portata a termine dipende dalla dimensione del disco e dal suo stato di deframmentazione. Al termine del processo clicchiamo su *Chiudi*.

Il backup del registro di sistema

Prima di effettuare qualsiasi modifica a Windows con *regedit*, è buona norma effettuarne una copia di sicurezza da ripristinare in caso di emergenza, ossia quando le nuove impostazioni non dovessero funzionare.

1 Facciamo il backup del registro

Per effettuare il backup del registro di configurazione di Windows andiamo in *Start/Esegui*, digitiamo *regedit* e clicchiamo su *OK*. Quando si aprirà l'editor del registro, dal menu *File* selezioniamo la voce *Esporta*. Clicchiamo su *Tutto*, cerchiamo la cartella in cui andremo a salvare il backup ed infine, nella riga *Nome file*, inseriamo il nome del file di backup (scegliamone uno significativo, che includa anche la data, ad esempio *Backup01032005.reg*). Clicchiamo su *Salva* per memorizzare il file su disco.



2 Ripristiniamolo

Per ripristinare un backup del registro, andiamo nell'editor del registro di configurazione e dal menu *File* selezioniamo la voce *Importa*. Dalla nuova finestra, spostiamoci nella cartella che contiene il file di backup, selezioniamo il file e clicchiamo su *Apri*. Usiamo quest'operazione solo in caso di problemi, perché con essa andremo a sovrascrivere il registro di Windows eliminando le chiavi e le stringe create successivamente alla data di backup.

MODIFICHIAMO I PARAMETRI NASCOSTI PER OTTIMIZZARE WINDOWS

QUALI PROGRAMMI AVVIARE

Alcuni programmi inseriscono delle chiavi nel registro di sistema, per eseguirsi in automatico allo startup di Windows. Apriamo l'editor del registro da *Start/Esegui*, digitiamo *regedit* e clicchiamo su *OK*. Spostiamoci nella chiave *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion* utilizzando il pannello di sinistra ed esaminiamo le chiavi *Run*, *RunOnce*, *RunOnceEx* osservando i nomi dei programmi

che compaiono sull'elenco di destra. Clicchiamo sul nome del programma da eliminare col tasto destro del mouse, selezioniamo la voce *Elimina* e infine clicchiamo su *Sì*.

DOCUMENTI CONDIVISI

In Windows XP, in *Risorse del computer*, esiste la cartella *Documenti condivisi* che viene attivata di default; tale funzione ha senso solo se si è connessi in rete, in quanto rallenta l'apertura di *Risorse del computer* e occupa spazio su disco. Per eliminarla, apriamo l'editor del registro e cerchiamo la chiave *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\MyComputer\NameSpace\DelegateFolders\{5903 1a47-3f72-44a7-89c5-5595fe6b30ee}*, selezioniamo questa cartella col tasto destro del mouse, clicchiamo sulla voce *Elimina* e confermiamo con un clic su *Sì*.

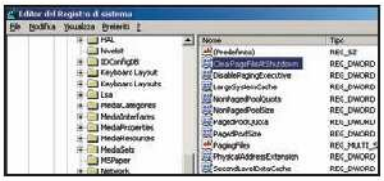
IN BREVE

CHIUDIAMO I PROGRAMMI BLOCCATI

Quando un programma si blocca, in genere dobbiamo intervenire manualmente terminandolo dal *Task Manager* (*Ctrl+Alt+Canc*). Tuttavia possiamo fare in modo che ciò avvenga in automatico dopo un tempo prestabilito. Apriamo l'editor del registro di configurazione e cerchiamo la chiave *HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop*. Dal menu *Modifica* scegliamo *Nuovo\Valore stringa* quindi aggiungiamo il seguente valore: *HungAppTimeout* (valore *5000*).

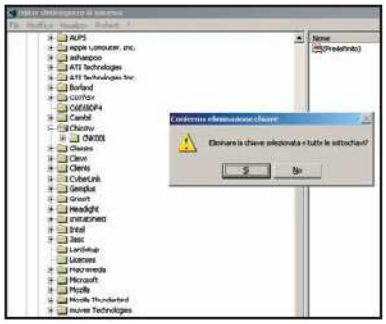
VELOCIZZIAMO LO SPEGNIMENTO

Possiamo rendere più rapido lo spegnimento di Windows XP modificando alcuni valori del registro di configurazione. Entriamo nell'editor del registro e cerchiamo la chiave *HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management*. Selezioniamo col tasto destro del mouse la stringa *ClearPageFileAtShutdown* dal pannello di destra, dicchiamo sulla voce *Modifica* e immettiamo *0* nel campo *Dati valore*. Chiudiamo cliccando su *OK*. Cerchiamo poi la chiave *HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop* e procedendo allo stesso modo modifichiamo le stringhe *AutoEndTasks* (valore **1**), *HungAppTimeout* (valore **1000**) e *WaitToKillAppTimeout* (valore *2000*).



ELIMINIAMO LE TRACCE DEI SOFTWARE

Un programma, dopo essere stato disinstallato, può lasciare delle tracce all'interno del registro di configurazione. Per eliminare manualmente tutte le voci che fanno riferimento al programma, apriamo l'editor del registro di configurazione e dal menu *Modifica* selezioniamo *Trova* per aprire la finestra di ricerca. Nella casella *Trova* digitiamo il nome del programma o della software house che lo ha prodotto, lasciando il segno di spunta alle tre caselle *Chiavi*, *Valori*, *Dati* e premiamo *Trova Successivo*. Man mano che viene



trovata una voce nel programma, possiamo cancellarla dal registro premendo *Canc* e poi confermando con *Sì*. Proseguiamo la ricerca premendo *F3*. È buona abitudine fare sempre un backup del registro prima di cancellare delle voci, perché le modifiche errate potrebbero compromettere il funzionamento del sistema.

All'interno del core

Partiamo per un affascinante viaggio tra i circuiti della CPU, dove si nasconde tutta la potenza del computer

COSA VUOL DIRE

ALU
Aritmetic Logic Unit. Componente che si occupa di eseguire operazioni logiche o aritmetiche con numeri interi.

BUS UNIT
Modulo che gestisce il flusso di dati tra il processore e l'esterno.

CONTROL UNIT
Unità che coordina tutte le attività dei componenti del processore.

FPU
Floating Point Unit. È il componente adibito alle operazioni logiche o aritmetiche con i numeri decimali con la virgola.

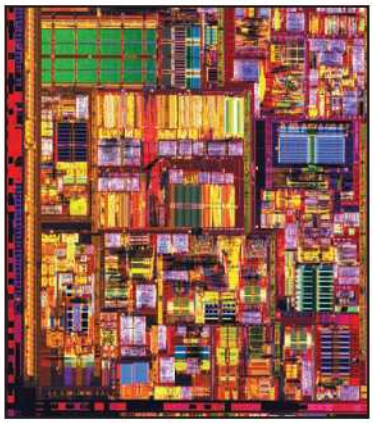
HYPER THREADING
Tecnologia utilizzata nei processori Intel Pentium 4 che permette ai sistemi con un solo processore di elaborare le istruzioni come se fossero presenti due processori.

MMU
Memory Management Unit. È l'unità che provvede alla gestione delle aree di memoria del computer.

Il processore, la cui parte centrale è detta "core", può essere considerato il motore e allo stesso tempo il cervello del nostro PC. Il suo compito è quello di elaborare una gran mole di dati mentre interagisce con le altre componenti del sistema e di tradurre i risultati in informazioni comprensibili come, ad esempio, grafica e suono.

Infinitamente piccolo

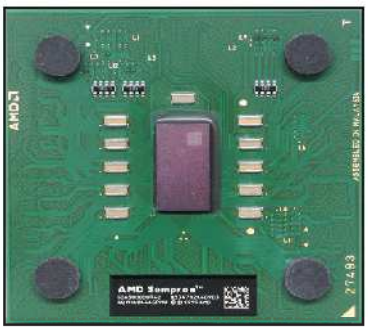
Negli ultimi anni i processori si sono evoluti tantissimo, di pari passo con la loro potenza di calcolo, pur mantenendo intatta la struttura di base. Il core di un processore consiste di milioni di piccolissimi transistor posizionati l'uno accanto all'altro al centro di una fettina quadrata di silicio di pochi centimetri di lato. La produzione di un processore richiede un'attenta fase di progettazione, lunga spesso diversi anni, e macchinari ad altissima tecnologia utilizzati in ambienti ad atmosfera controllata: anche il più piccolo granello di polvere potrebbe compromettere il buon esito del processo produttivo. Ogni processore viene creato usando delle sofisticate tecnologie di miniaturizzazione, dette "nanotecnologie", grazie alle quali è possibile costruire componenti elettronici come i transistor, le cui dimensioni sono nell'ordine dei "nanometri", cioè dei miliardesimi di metro. Gli attuali processori presenti in commercio, per esempio, vengono prodotti con tecnologie dell'ordine dei 90-130 nanometri.



In una CPU di nuova generazione sono presenti oltre 150 milioni di transistor!

Perché tanti processori?

Esistono vari tipi di processori che si differenziano, oltre che per la marca (le principali sono Intel e AMD), anche per la tecnologia utilizzata e per la frequenza di funzionamento, attualmente espressa in GHz, cioé in miliardi di cicli di elaborazione al secondo. I processori di ultima generazione, grazie ai progressi ottenuti nella miniaturizzazione dei componenti, sono costruiti per lavorare a frequenze di lavoro superiori ai 3 GHz. Proprio a causa delle differenze architetturali del core, infatti, due processori con la stessa frequenza possono avere prestazioni diverse tra loro. A fare la differenza tra due processori apparentemente identici gioca un ruolo importante anche la frequenza di lavoro del "bus" che essi supportano: la via di comunicazione principale dei dati all'interno del computer. Quanto più questa via è "ad alto scorrimento" tanto più la capacità del processore di ricevere dati ed elaborarli sarà maggiore.



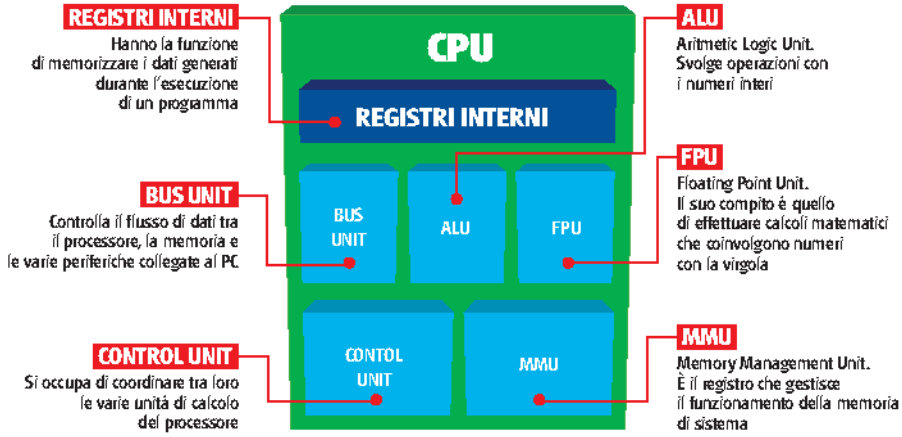
Ecco come appare un processore AMD Sempron. Al centro, notiamo il core.

Andare sempre più veloci

L'affannosa ricerca di nuove soluzioni che possano far guadagnare punti ai processori in termini di prestazioni coinvolge costantemente tutti gli ingegneri impegnati nella loro progettazione. Un utile espediente introdotto da diversi anni si è rivelato l'utilizzo all'interno del core delle "pipeline", una sorta di catena di montaggio delle istruzioni che il processore deve eseguire. In pratica, l'elaborazione viene suddivisa in diversi stadi (si fa cominciare al processore l'elaborazione del primo stadio della successiva istruzione, non appena quella corrente viene completata),

DENTRO AL CORE

Ecco i principali dispositivi che regolano il funzionamento della CPU.



per completare con maggiore rapidità un'intera serie di operazioni, in quanto esse vengono eseguite quasi in parallelo. Un altro stratagemma utilizzato è quello di aggiungere ai processori alcuni insiemi di istruzioni speciali (MMX, SSE, 3DNow! ecc.), che permettono ai vari software multimediali di ottenere un sostanziale miglioramento delle prestazioni. Sono state inoltre sviluppate delle tecnologie particolari, come l'Hyper Threading, che consentono di sfruttare in modo più efficiente il processore. In pratica, il sistema operativo vede due CPU invece di una. L'ultima strada che i progettisti hanno seguito fino a qualche tempo fa è stata quella di elevare di volta in volta la frequenza di funzionamento del processore, avvicinandosi all'attuale limite tecnologico di 4 GHz. Nonostante i progressi ottenuti nella fase di miniaturizzazione dei componenti del core, all'aumentare della frequenza di lavoro è cresciuta anche la quantità di calore prodotto dai processori, mentre d'altro canto le loro prestazioni sono migliorate, in percentuale, di poco rispetto all'aumento effettivo della velocità. Poiché lo smaltimento del calore è divenuto sempre più un problema, quello che adesso si cerca di fare è migliorare le prestazioni della memoria e del bus o del processore, incrementando la quantità di memoria cache integrata su di esso. Ecco perché non c'è più, tra i vari produttori, la corsa affannosa all'ultimo MHz.

"Le pipeline e le istruzioni MMX, SSE e 3DNow! ottimizzano il funzionamento della CPU garantendo un migliore utilizzo delle risorse di sistema."

Una memoria efficiente

La cache è una memoria speciale integrata direttamente sul processore, di capacità estremamente ridotta rispetto alla memoria centrale (RAM), ma molto più veloce. Viene utilizzata dal processore per archiviare i dati utilizzati più frequentemente. Ci sono due tipi di memoria cache, quella di primo livello e quella di secondo livello. Da alcuni anni vengono integrate direttamente sul processore per poter utilizzare frequenze di lavoro elevate. La cache di primo livello, indicata con il termine L1, è circa 20 volte più veloce della memoria centrale. La cache di secondo livello, indicata con L2, è circa 5-10 volte più veloce della memoria RAM e viene usata per memorizzare i dati che non possono essere memorizzati nella L1. Alcuni processori integrano addirittura una cache di terzo livello, detta L3 (come alcuni processori per server o l'Intel Pentium 4 Extreme Edition). Integrare le memorie cache sul processore richiede uno sforzo costruttivo ed un costo di un certo rilievo, ma i benefici che si ottengono in termini di prestazioni sono decisamente alti.

Arrivano i Dual Core!

Lo sappiamo tutti, due buoi tirano il carro meglio di uno. A questa identica conclusione sono arrivate anche le case produttrici di processori. La svolta consiste, infatti, nell'implementare più core all'interno dello stesso processore. Questi nuovi modelli sono detti "dual core" e sono praticamente in grado di operare come se fossero due processori, promettendo, quindi, prestazioni superiori a quelle di una normale CPU.

SOTTO LA LENTE

LE CPU DELLE SCHEDE GRAFICHE

Per stare al passo con l'uscita di videogiochi sempre più esigenti in termini di prestazioni 3D, anche i produttori di schede video ricorrono alle nanotecnologie per sviluppare processori grafici in grado di elaborare senza problemi le scene più complesse alle risoluzioni più elevate. A differenza delle CPU "generaliste", le cosiddette GPU (Graphics Processor Unit) sono studiate per realizzare al meglio i calcoli necessari per ricostruire i pixel grafici sul monitor. Ciononostante, un processore grafico ha prestazioni di tutto rilievo che non scomparirebbero nei confronti di quelle dei Pentium e degli Athlon di ultima generazione. Ma hanno anche gli stessi problemi, come l'elevato consumo elettrico con conseguente eccessiva produzione di calore.
Ecco perché i produttori di GPU si sono orientati a migliorare le prestazioni delle schede grafiche dotandole, per esempio, di memorie più grandi e più veloci ed utilizzando bus di comunicazione con la scheda madre molto veloci, come i recenti PCI Express X1 e X16.

I PROCESSORI DI NUOVA GENERAZIONE

Ecco le caratteristiche principali del core di alcune delle più recenti unità di elaborazione, con l'indicazione della loro frequenza di funzionamento.

CPU	CORE	FREQUENZA (MHZ)	CACHE L1 (KB)	CACHE L2 (KB)	CACHE L3 (KB)	TECNOLOGIA (NM)
Intel Pentium 4 "EE"	Gallatin	3.730	8	512	2048	130
Intel Pentium 4 "E"	Prescott	3.800	16	1.024	-	90
Intel Pentium 4	Northwood	3.400	8	512	-	90
AMD Athlon 64 FX 55	Clawhammer	2.600	64	1.024	-	130
AMD Athlon 64 4000+	Clawhammer	2.400	64	512	-	130
AMD Athlon XP 3200+	Barton	2.200	64	512	-	130

Come salvare su disco il contenuto di una pagina Web, immagini incluse? Più facile a farsi che a dirsi...

I siti Internet diventano locali!

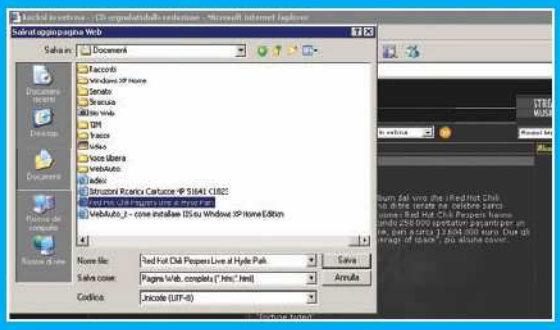
Chi ha detto che per leggere le pagine di un sito Web occorre essere sempre collegati ad Internet? Basta farlo una sola volta e salvare in locale il contenuto delle pagine che più ci interessano, grazie ad una comoda funzionalità messa a disposizione da Internet Explorer. Da quel momento in poi sarà possibile accedere alla pagina Web direttamente dal proprio PC, ogni volta che si vorrà.

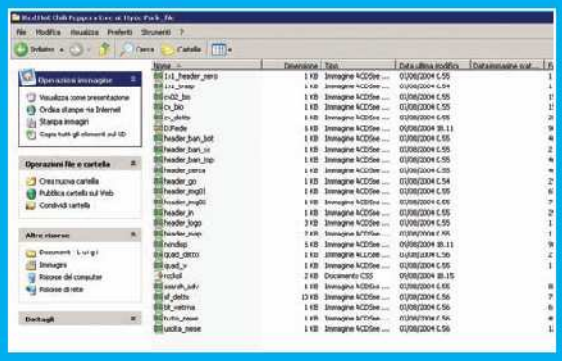
Ecco la pagina desiderata...

1 Il primo passo consiste nel collegarsi ad Internet, sfruttando la connessione remota disponibile sul proprio PC. Un po' di pazienza ed il modem, dopo aver effettuato la chiamata al numero del nostro provider, ci porterà a destinazione, sul Web! Da Internet Explorer lanciamo ora il collegamento al sito Web che vogliamo raggiungere, digitando il relativo indirizzo nell'apposita barra in alto, sul browser.

...salviamola!

2 Dopo qualche secondo di attesa, il sito Web è pronto e disponibile sul nostro PC. Adesso occorre salvare il contenuto della pagina Web che intendiamo memorizzare in locale. Basta attivare la funzione *Salva con nome*, interna al menu *File* ed attendere la comparsa della finestra in cui impostare le opzioni di salvataggio.





Ora è in locale!

3 Scegliamo il percorso del disco in cui salvare la pagina e nel campo *Nome file* digitiamo un nome a piacimento o lasciamo impostato quello di default. In *Salva come*, invece, dovremo specificare l'opzione *Pagina Web completa (*.htm,*html)*, in modo da garantirci il salvataggio di tutti gli elementi presenti nella pagina.

Riapriamola!

4 A questo punto, ogni volta che vorremo accedere alla pagina salvata in locale, potremo farlo lanciando il file HTML precedentemente salvato. Accanto ad esso, però, dovrà esserci sempre la relativa cartella del tipo *Nome-Pagina_file*, contenente tutti gli elementi della pagina.

BUONI CONSIGLI

ALTRE OPZIONI
Tra le opzioni di salvataggio di una pagina Web, la scelta *Archivio Web fine unico* consente di salvare un'istantanea della pagina Web corrente ed è disponibile solo se è stato installato Outlook Express 5 o versione successiva. Invece, l'opzione *Solo testo* salverà il contenuto della pagina in un semplice file TXT, senza formattazioni né immagini.

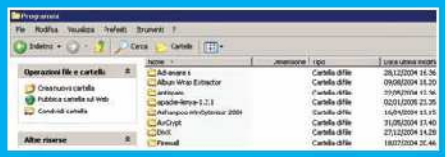
UN INTERO SITO DISPONIBILE IN LOCALE
Se siamo collegati ad un sito Internet e vogliamo inserirlo nel novero dei nostri preferiti, basta selezionare l'opzione *Preferiti/Aggiungi a Preferiti*. Nella schermata successiva selezioniamo l'opzione *Disponibile in modalità non in linea* se desideriamo consultare alcune pagine del sito, anche senza attivare la connessione ad Internet. Dovremo poi cliccare sul pulsante *Personalizza* per lanciare la procedura guidata che ci aiuterà a scegliere le pagine da rendere disponibili per la visualizzazione non in linea.

E PER AGGIORNARLE?
Se scegliamo *Organizza preferiti* e clicchiamo su *Proprietà*, in corrispondenza del collegamento ad un sito, potremo accedere ad una schermata che mostra utili informazioni per il collegamento al sito in questione: tra le altre opzioni, nel tab *Download* possiamo richiedere che, tutte le volte che il contenuto della pagina viene aggiornato, il sistema invii un messaggio di posta elettronica all'indirizzo che gli avremo indicato.

Grazie alla compressione NTFS, integrata in Windows XP, possiamo liberare spazio su disco ed evitare di acquistare un hard disk più capiente

Più megabyte per i nostri dati

Una delle grandi verità per chi opera con i personal computer è che lo spazio disponibile sull'hard disk del proprio PC non basta mai! A parte gli scherzi, capita che, tra programmi, documenti, materiale multimediale e altro genere di risorse, la capienza del disco fisso si riduca al minimo. In questi casi, oltre a cancellare file non proprio indispensabili, magari dopo averli masterizzati su CD o DVD per eventuali utilizzi futuri, possiamo sfruttare la compressione NTFS. Si tratta di un'utility di sistema disponibile all'interno di Windows XP che, attraverso la riduzione dinamica dello spazio occupato dai file, consente di liberare byte che potranno essere adoperati per successivi utilizzi. I file sottoposti a compressione saranno automaticamente decompressi ogniqualvolta dovremo accedere ai loro contenuti: in questo senso, non dovremo affatto preoccuparci di espanderli, come dovrebbe invece accadere con un normale archivio ZIP.

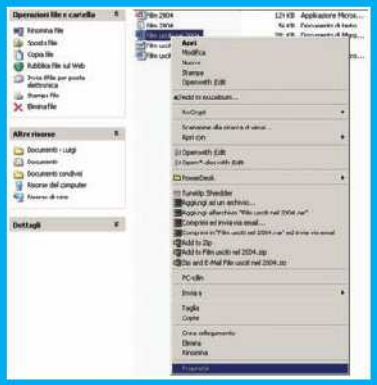


Da Esplora Risorse...

1 Possiamo applicare la compressione NTFS a file, cartelle o interi dischi. Il punto di partenza delle nostre operazioni sarà *Esplora Risorse*, la finestra del sistema operativo che ci permette di accedere ai file memorizzati sul disco.

Nelle proprietà avanzate

2 Se vogliamo comprimere un file, basterà selezionarlo con il pulsante destro del mouse e scegliere dal menu contestuale l'opzione *Proprietà*. Nella finestra che appare sullo schermo occorre cliccare sul pulsante *Avanzate* ed attendere il caricamento di una nuova finestra operativa.



File o cartella?

3 All'interno della schermata *Attributi avanzati* del file, possiamo individuare l'area *Compressione o crittografia*: qui, per abilitare la compressione sul file, scegliamo l'opzione *Comprimi contenuto per risparmiare spazio su disco*, quindi confermiamo la scelta effettuata cliccando su *OK*. Facciamo clic su *Applica* e poi ancora su *OK* per chiudere la finestra.

Quanto abbiamo risparmiato?

4 Per vedere a quanto ammonta il risparmio di spazio ottenuto su disco, possiamo fare clic sul file appena compresso con il tasto destro del mouse, quindi selezionare la voce di menu *Proprietà*. Nella finestra relativa, potremo confrontare la differenza di capacità tra le voci *Dimensioni* e *Dimensioni su disco*: la prima evidenzia l'effettiva dimensione del file, la seconda invece lo spazio occupato dal file dopo la compressione.

BUONI CONSIGLI

CARTELLE E DISCHI

Per applicare la compressione al contenuto di una cartella, occorrerà seguire gli stessi accorgimenti visti per un singolo file. La procedura è analoga anche se si vuole applicare la compressione ad un'unità disco: in questo caso, cliccando con il tasto destro del mouse sull'unità, e scegliendo *Proprietà*, occorrerà portarsi nel tab *Generale* e da qui selezionare l'opzione *Comprimi unità per risparmiare spazio su disco*. Una volta data la conferma all'operazione, la compressione sarà avviata: la durata del processo è legata alla dimensione del disco, potrà estendersi per diverse ore, ma potremo tranquillamente continuare a lavorare.

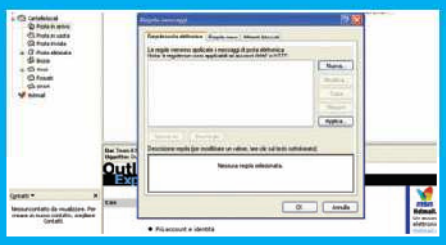
RICONOSCIAMOLI AL VOLO

Windows XP permette di capire se un file è soggetto o meno a compressione NTFS: generalmente, i file compressi sono visualizzati in blu. Per disattivare questa convenzione, occorre portarsi in *Esplora Risorse* e, dal menu *Strumenti*, scegliere la voce *Opzioni cartella*. Poi, nel tab *Visualizzazione*, scorriamo la lista delle impostazioni avanzate fino a raggiungere la casella *Visualizza i file NTFS compressi o crittografati con un colore diverso*, e deselezioniamola.

Scopriamo come configurare Outlook Express in modo da abilitarlo allo smistamento automatico dei messaggi

Diamoci una regolata!

Come smistare in automatico i messaggi di posta elettronica che quotidianamente affollano la nostra mailbox? Semplice, basta creare alcune semplici direttive. Non a caso, Outlook Express presenta una comoda procedura per impostare delle regole da associare ai messaggi in arrivo. Bastano pochi minuti per configurarne una in maniera personalizzata, selezionandone le condizioni in maniera opportuna, e la corrispondenza sarà filtrata secondo le nostre esigenze. In quest'articolo vedremo come impostare le regole per due casistiche abbastanza comuni: quella che agisce sui messaggi provenienti da un certo mittente e quella che invia un messaggio automatico di risposta per qualunque e-mail pervenuta nella nostra casella di posta elettronica.

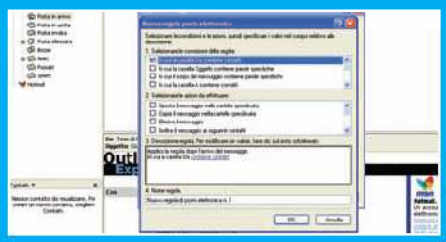


Regolare la posta

1 Partiamo lanciando Outlook Express da *Start/Programmi*. Nella schermata principale del programma, attiviamo il comando *Regole messaggi* interno al menu *Strumenti*. Selezioniamo poi la sottovoce di riferimento *Posta elettronica* ed attendiamo il caricamento della finestra *Regole messaggi*, all'interno della quale opereremo per filtrare le e-mail in arrivo.

Regola nuova, wizard nuovo...

2 La finestra *Regole messaggi* presenta tre diverse schede, ciascuna delle quali andrà configurata in modo opportuno secondo le nostre esigenze. In corrispondenza della prima, *Regole posta elettronica*, clicchiamo sul pulsante *Nuova*: accederemo ad un'altra schermata.

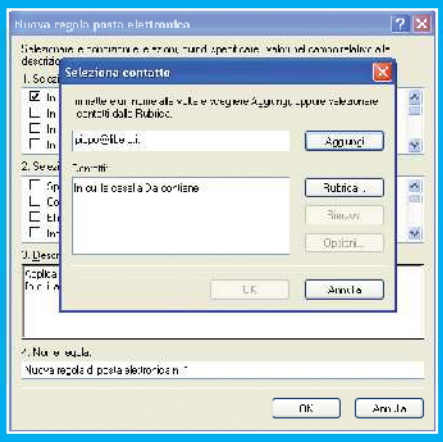


Quando scrive lui...

3 Supponiamo di voler spostare in una specifica cartella i messaggi provenienti da un certo mittente, per esempio un amico; ci porteremo nella finestra *Selezionare le condizioni della regola* e cliccheremo sul quadratino relativo alla voce *In cui la casella Da contiene contatti*.

...o loro!

4 A questo punto, clicchiamo sul link *contiene contatti*. Nella nuova schermata, che apparirà al centro dello schermo, digitiamo l'indirizzo di posta elettronica del nostro amico e clicchiamo sul pulsante *Aggiungi*: potremo inserire altri indirizzi o cliccare sul pulsante *Rubrica* e prelevare i contatti direttamente dalla lista memorizzata nel client di posta.



BUONI CONSIGLI

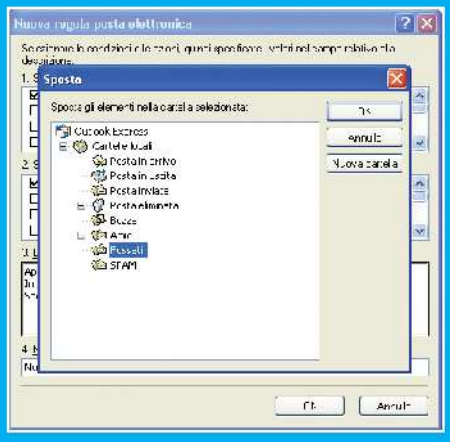
REGOLARE LE NEWS
Oltre ai messaggi di posta elettronica, anche quelli scaricati dai newsgroup possono essere gestiti per mezzo di regole applicate in automatico. Basta scegliere l'opzione *News* dalla voce *Opzioni/Regole messaggi* e procedere in maniera analoga ai messaggi di posta elettronica.

CRITERI NEGATIVI
Possiamo creare una regola basata su criteri negativi, in base alla quale siano filtrati i messaggi non inviati da un certo mittente. Per farlo, impostiamo la regola legandola ad un criterio positivo (ossia, scegliendo tutti i messaggi che giungono da un certo mittente), quindi, nel pulsante *Opzioni* della finestra *Seleziona contatto*, scegliamo l'opzione *Il messaggio non contiene i contatti indicati di seguito*.

UN ANTISPAM ELEMENTARE
Dal box che definisce le regole per i messaggi di posta è possibile definire una lista di mittenti bloccati (*Strumenti/Regole messaggi/Elenco mittenti bloccati*), i cui messaggi saranno automaticamente spostati nella posta eliminata, senza creare disagi all'utente. In questo modo potremo arginare lo spamming di primo livello, ossia quello effettuato da utenti facilmente identificabili. Per combattere lo spam più agguerrito, in cui i mittenti tendono a camuffare la propria identità per agire quanto più possibile indisturbati, è consigliabile dotarsi di uno specifico software antispam.

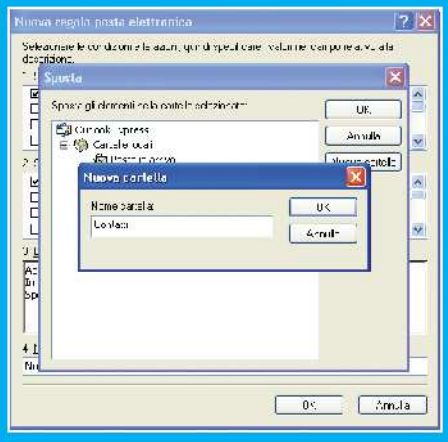
Che facciamo?

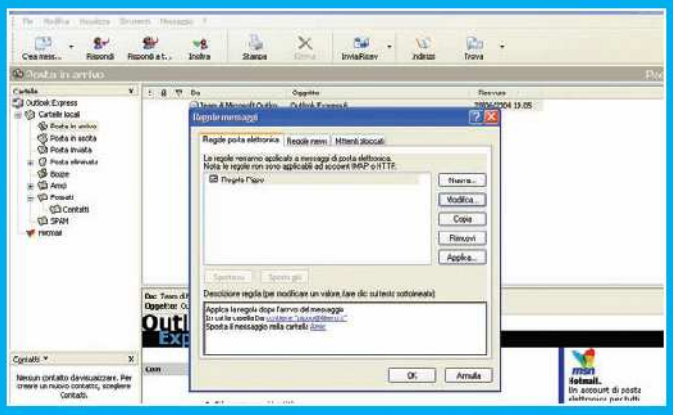
5 Confermiamo le scelte cliccando su *OK* e, tornando alla finestra precedente, passiamo alla sezione *Selezionare le azioni da effettuare*. Qui, se scegliamo di spostare ogni messaggio inviato da un certo mittente in una specifica cartella, mettiamo un segno di spunta sul quadratino associato all'omonima opzione e clicchiamo sul link *specificata*.

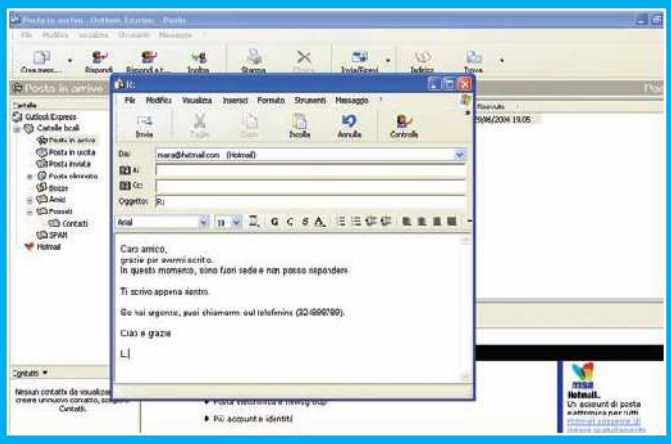


Una nuova cartella

6 Fatto ciò, nella nuova schermata, sfogliamo le cartelle dell'hard disk per rintracciare la directory nella quale vogliamo che vengano spostati i messaggi inviati da un certo utente. In alternativa, possiamo creare una nuova cartella cliccando sull'omonimo pulsante e digitando il nome da assegnarle. Quindi, confermiamo la nostra scelta con un clic su *OK*.







Applicarsi!

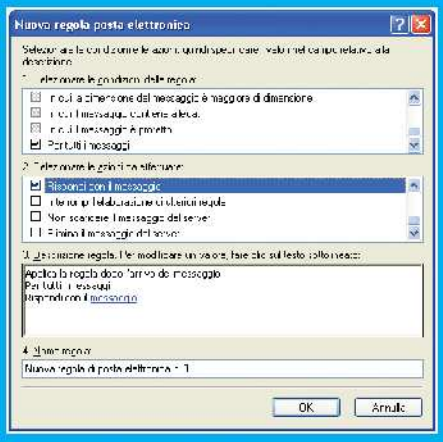
7 A questo punto, la nostra prima regola è stata creata! Possiamo darle un nome digitandolo nell'apposito spazio in basso, nella finestra *Nuova regola posta elettronica*. Confermiamo l'operazione cliccando sul pulsante *OK*. In seguito, clicchiamo su *Applica* per fare in modo che la regola sia applicata ai messaggi già presenti nella casella di posta in arrivo.

Grazie di avermi scritto...

8 Supponiamo, invece, di volere che a tutti i messaggi pervenuti venga inviato una risposta automatica, che comunichi per esempio a chi ci ha scritto che abbiamo ricevuto il suo messaggio, ma che non possiamo rispondere prima di una certa data. Per prima cosa, clicchiamo sul pulsante *Crea messaggio* e digitiamo il testo.

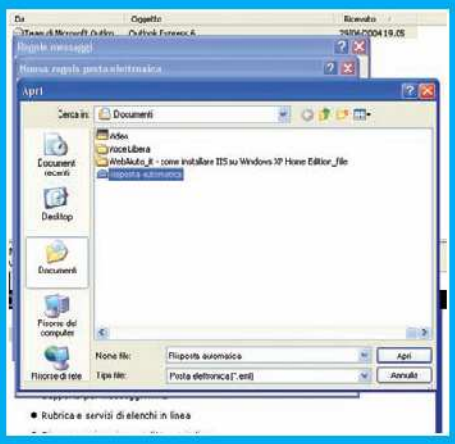
Tutti per uno, uno per tutti

9 Salviamo il messaggio (*File/Salva*) con un certo nome (per esempio *Risposta automatica*). Proseguiamo poi creando una nuova regola di posta elettronica, dove per l'area 1 (*Selezionare le condizioni della regola*) sia selezionata l'opzione *Per tutti i messaggi*, e dove, in corrispondenza dell'area 2, sceglieremo l'opzione *Rispondi con il messaggio*.



Già fatto?

10 Clicchiamo ora sul link *messaggio* e in corrispondenza della finestra *Apri*, tra i messaggi, ossia tra quelli che hanno il campo *Tipo file* valorizzato a *Posta elettronica (*.eml)*, scegliamo l'opzione *Risposta automatica* che avevamo salvato in precedenza. Clicchiamo su *OK*, quindi su *Applica* e... fatto! La nuova regola per riordinare i messaggi è stata creata.



Riversiamo sul PC i nostri video

Gli strumenti giusti per acquisire al meglio i filmati analogici e digitali sul proprio computer

COSA VUOL DIRE

SCART
È una presa a 21 pin usata per la connessione di apparecchiature Audio/Video. È molto diffusa per la praticità di inglobare sia il segnale video sia quello audio. Viene usata quasi esclusivamente per collegare VCR, DVD e Decoder ad un televisore.

VIDEO COMPOSITO
Connettore video che offre una resa cromatica non eccezionale perché luminanza e colore viaggiano su un unico canale. È soggetto anche ad interferenze che possono rovinare la qualità video, ma è tra i più diffusi.

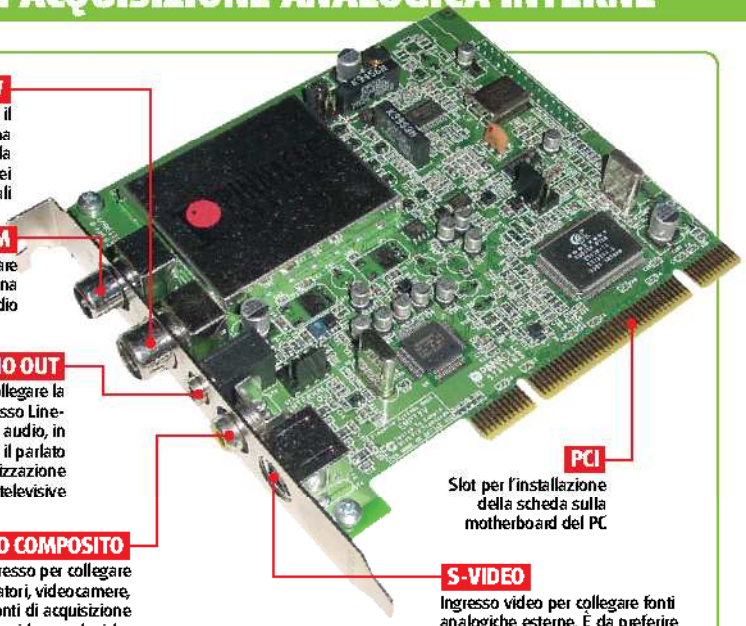
S-VIDEO
Interfaccia video che nasce per migliorare la qualità offerta dal Video Composito. Ha 4 pin e offre una buona definizione e un'eccellente saturazione dei colori, perché luminanza e crominanza viaggiano su canali separati: il primo contiene il segnale video bianco e nero, mentre il secondo fornisce l'informazione del colore.

Qualsiasi PC (purché non antidiluviano), dotato delle periferiche giuste, può trasformarsi in un vero e proprio studio di registrazione. Possiamo riversare i filmati realizzati con una MiniDV o trasferire la nostra videoteca in VHS su un supporto più duraturo e versatile come il DVD. Per farlo basta dotare il nostro sistema di una scheda di acquisizione idonea allo scopo. Se si tratta di collegare una sorgente analogica come un videoregistratore, un lettore DVD o una vecchia videocamera, dobbiamo installare una scheda di acquisizione dotata di ingressi S-Video o Video Composito. Con una videocamera digitale, invece, se il PC non è dotato di porte Firewire, bisognerà installare una scheda che aggiunga questo tipo di interfaccia al computer. Anche chi possiede un portatile non avrà di che preoccuparsi, perché esistono modelli di schede esterne che si collegano alla porta USB o che vanno inserite nello slot PCMCIA. Spesso, poi, si possiedono gli strumenti giusti, ma non si sfruttano a dovere perché non si sa come identificarli. Capire le differenze tra S-Video e Video Composito, ad esempio, è molto importante per ottenere i risultati migliori.

Ad ogni porta il giusto cavo

Può capitare che dopo aver collegato la videocamera alla scheda di acquisizione non sia possibile riversare il video sul PC, perché non si è collegato il tutto usando il giusto cavo. Spesso le varie interfacce possono confondersi tra loro (sembrano tutte uguali!) per via della forma molto simile. Pertanto, lo scopo di quest'articolo, oltre proporre delle soluzioni e dei consigli sulle schede e i software da acquistare, sarà quello di imparare ad identificarle con una certa sicurezza, in modo da dipanare ogni dubbio.

SCHEDE DI ACQUISIZIONE ANALOGICA INTERNE



ANTENNA TV
Serve a collegare il cavo dell'antenna televisiva per la sintonizzazione dei vari canali

ANTENNA FM
Serve per collegare il cavo dell'antenna della radio

AUDIO OUT
Uscita sonora per collegare la scheda TV all'ingresso Line-In della scheda audio, in modo da ascoltare il parlato durante la visualizzazione delle trasmissioni televisive

VIDEO COMPOSITO
Ingresso per collegare videoregistratori, videocamere, decoder e altre fonti di acquisizione video analogiche

PCI
Slot per l'installazione della scheda sulla motherboard del PC

S-VIDEO
Ingresso video per collegare fonti analogiche esterne. È da preferire al video composito perché offre una maggiore definizione dei colori

PINNACLE PCTV Pro

Per acquisire e vedere la TV

Questo prodotto permette di integrare sul PC sia una scheda di acquisizione che un TV tuner, per visualizzare e registrare i programmi televisivi. È fornita di un comodo telecomando e di un sintonizzatore radio FM. L'acquisizione analogica può essere effettuata attraverso gli ingressi S-Video e Video Composito. Registra direttamente nel formato MPEG, compatibile con VCD, SVCD e DVD. Non manca il pratico televideo e una ricca documentazione per l'installazione e la configurazione.

■ **Interfaccia:** PCI ■ **Porte:** Antenna TV, Antenna Radio FM, S-Video, Video Composito, Audio-Out ■ **Software:** PC TV Vision

■ **Quanto costa:** € 129,00 ■ **Contatta:** Pinnacle - Tel. 02 93301252 ■ **Sito Internet:** www.pinnacle-sys.com

TERRATEC Cinergy 600 TV

Direttamente in DivX

Integra radio, TV e ingressi video per acquisire filmati da periferiche analogiche. Permette di effettuare le registrazioni direttamente nei vari formati compressi come il DivX e l'XviD.

■ **Quanto costa:** € 99,99 ■ **Contatta:** Terratec Tel. 02 33494052 ■ **Sito Internet:** www.terratec.it

EMPIRE DV/AV Video Editing 9

Da fonti analogiche e digitali

Dotata di ingressi S-Video, Video Composito, Firewire e del software Pinnacle Studio 9 SE, permette di editare i filmati e trasferirli su DVD.

■ **Quanto costa:** € 169,00 ■ **Contatta:** Empire Media - Tel. 051 969679 ■ **Sito Internet:** www.empiremedia.it

CONNESSIONI E CAVI

Riconoscere i connettori e i relativi cavetti ci permette di effettuare i giusti collegamenti per acquisire filmati e audio.

USB

Connettore di forma rettangolare che dispone di 4 pin di cui uno fornisce un'alimentazione di 5V. Il cavo USB, al pari del Firewire può avere dimensioni e forme differenti, a seconda della periferica alla quale va collegata.

AUDIO RCA

Presenta due connettori, uno di colore bianco (canale audio sinistro) e uno rosso (canale destro). È necessario utilizzare questo tipo di collegamento, per ascoltare il sonoro quando si usa il Video Composito o l'S-Video.

S-VIDEO

Connettore a 4 pin che offre una qualità maggiore rispetto al Composito, poiché le componenti di luminanza e crominanza viaggiano su due canali separati. La forma del cavetto ricorda vagamente il connettore PS/2.

VIDEO COMPOSITO

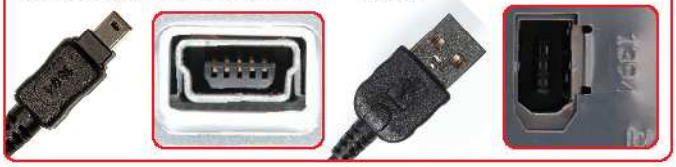
È facile identificarlo perché è circolare e di colore giallo. La qualità video non è eccezionale, ma è tra i più diffusi su TV, VCR e videocamere. Ha un connettore tipo RCA maschio di colore giallo, per non confonderlo con quelli Audio.

SCART

Solo alcuni dei suoi contatti vengono utilizzati realmente. Il segnale video ne usa spesso uno soltanto e quindi la qualità non è migliore rispetto agli altri tipi di connessione. A differenza del Composito e dell'S-Video, però, non è necessario ricorrere ad altri cavi per veicolare il flusso audio.

FIREWIRE

La porta Firewire, o IEE 1394, può essere di due tipi: a 4 pin o a 6 pin. La prima è molto più piccola ed è presente quasi esclusivamente sulle videocamere digitali e sui notebook. La seconda, più grande, la troviamo sui PC desktop. A seconda della periferica che si vuole collegare (masterizzatori, hard disk esterni, videocamere, ecc.) è necessario dotarsi del cavo con i relativi connettori.



LO SCETTRO DEL REGISTA

I principali connettori di una videocamera digitale che permettono di riversare sul PC filmati e le foto registrate.

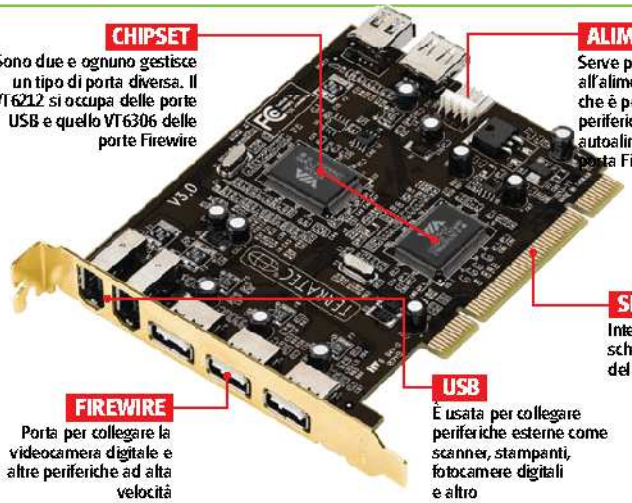
USB
Non è presente su tutte le videocamere e consente di trasferire sul PC le foto realizzate con la videocamera e salvate sulla memory card di cui è dotata

S-VIDEO
Permette di collegare la videocamera a qualsiasi dispositivo dotato della medesima interfaccia. Ad esempio, interfacciandola ad un videoregistratore o ad un televisore, possiamo riprodurre o registrare i filmati presenti nella cassetta inserita nella camcorder

DV
Non è altro che la porta Firewire, chiamata anche i.Link o IEEE1394. Sulle videocamere digitali ha il connettore piccolo a 4 pin e serve per riversare i video sul PC dotati della stessa interfaccia, direttamente in qualità digitale. Può essere solo DV-OUT, ovvero consentire il trasferimento dei video esclusivamente dalla videocamera al PC, o DV-IN/OUT, per trasferire i filmati anche dal computer alla videocamera

A/V
Uscita audio e video analogica. Serve per collegare la videocamera ad un televisore e visualizzare i video come se si trattasse di un videoregistratore (VCR). Il cavo che si usa ha un piccolo jack che va collegato alla videocamera, mentre dall'altro capo può essere sdoppiato nell'uscita Video Composito o S-Video

SCHEDE DI ACQUISIZIONE DIGITALE CON INTERFACCIA PCI



CHIPSET
Sono due e ognuno gestisce un tipo di porta diversa. Il VT6212 si occupa delle porte USB e quello VT6306 delle porte Firewire

ALIMENTAZIONE
Serve per collegare la scheda all'alimentatore del PC in modo che è possibile collegare periferiche esterne che si autoalimentano attraverso la porta Firewire

SLOT PCI
Interfaccia per collegare la scheda sulla motherboard del proprio computer

USB
È usata per collegare periferiche esterne come scanner, stampanti, fotocamere digitali e altro

FIREWIRE
Porta per collegare la videocamera digitale e altre periferiche ad alta velocità

TERRATEC Cameo DV800

Tante porte Firewire e USB 2

Questa scheda è dotata di ben 3 porte Firewire e 2 USB 2.0 per collegare un gran numero di periferiche digitali esterne. In dotazione viene fornito il software Ulead VideoStudio 8, che permette di acquisire i filmati, editarli e poi masterizzarli su CD o DVD, il tutto con estrema semplicità. La confezione di vendita comprende anche il CD con i driver, i manuali in cartaceo e un cavo Firewire dotato di connettore a 6 pin ad un'estremità e a 4 pin all'altra, utile per collegare la videocamera digitale.

■ **Interfaccia:** PCI ■ **Porte:** 3 USB 2.0 e 4 Firewire 400 ■ **Software:** Ulead VideoStudio 8

■ **Quanto costa:** € 99,99 ■ **Contatta:** Terratec - Tel. 02 33494052 ■ **Sito Internet:** www.terratec.it

HAUPPAUGE DV WIZARD

Per aspiranti registi

Dedicata a coloro che vogliono realizzare sul proprio PC un piccolo studio di registrazione, questa scheda integra 3 porte Firewire e viene fornita di software per il video-editing. È possibile convertire i filmati da DV in MPEG, trasferirli su CD e DVD o editarli per poi riversarli di nuovo sulla videocamera.

■ **Interfaccia:** PCI ■ **Porte:** 3 Firewire 400
■ **Software:** Ulead VideoStudio SE

■ **Quanto costa:** € n.d. ■ **Contatta:** OEM Informatica - Tel. 0332 826861
■ **Sito Internet:** www.hauppauge.it

TRUST FireWire 800 DV PCI Kit

Veloce come poche!

Comprende una scheda PCI dotata di 4 porte Firewire 800, il doppio più veloci rispetto alla precedente versione e il software di video editing Ulead VideoStudio 7.0 SE Basic. Integra anche un connettore di alimentazione per collegare periferiche sprovviste di alimentazione esterna.

■ **Interfaccia:** PCI ■ **Porte:** 4 Firewire 800
■ **Software:** Ulead Videostudio 7.0SE Basic

■ **Quanto costa:** € 69,95 ■ **Contatta:** Trust Italia - Tel. 051 6117111 ■ **Sito Internet:** www.trust.it

SCHEDE DI ACQUISIZIONE VIDEO ESTERNE

VIDEO COMPOSITO
Ingresso video a cui collegare una videocamera, un VCR o un decoder

AUDIO L/R
Ingresso per collegare l'uscita audio della periferica video: è formato da due connettori perché l'audio viaggia su due canali separati, destro e sinistro

S-VIDEO
Ingresso video per collegare una fonte analogica esterna. Offre una qualità maggiore rispetto al Video Composito, perché è meno soggetto a disturbi

PLEXTOR ConvertX PX-M402U

Acquisizioni in tempo reale

Grazie a questo dispositivo esterno è possibile acquisire video da una fonte analogica e convertirlo direttamente in un elevato numero di formati, compreso il diffusissimo DivX. Trattandosi di una periferica esterna, si può collegare facilmente anche ad un portatile. La dotazione comprende anche una ricca manualistica e tutti i cavi di collegamento necessari.

■ **Interfaccia:** USB2 ■ **Porte:** Ingresso S-Video e Video Composito ■ **Software:** InterVideo WinDVD Creator, WinDVD Player

■ **Quanto costa:** € 175,00 ■ **Contatta:** Artec S.p.A - Tel. 06 665001 ■ **Sito Internet:** www.plextor.be

PINNACLE Studio MovieBox Deluxe

Un design curato ed elegante

Permette di connettere sia periferiche video analogiche sia digitali. È possibile, quindi, acquisire indifferentemente i filmati da videocamere MiniDV, da VCR o altri dispositivi. Viene fornito dei programmi di editing video Pinnacle Studio 9 e Hollywood FX Plus.

■ **Interfaccia:** USB 2.0 ■ **Porte:** Ingresso/uscita S-Video e Video Composito, Firewire ■ **Software:** Pinnacle Studio 9 e Hollywood FX Plus

■ **Quanto costa:** € 229,99 ■ **Contatta:** Pinnacle - Tel. 02 93301252 ■ **Sito Internet:** www.pinnacle-sys.com

TX Hollywood PCMCIA Deluxe

Dalla videocamera al DVD

Studiata per acquisire video direttamente dalla camcorder digitale sul notebook, questa scheda Firewire si installa in uno slot PCMCIA ed è fornita del software Pinnacle Studio 9 SE. In modo molto semplice, possiamo editare i nostri filmati aggiungendo un tocco di creatività, grazie a transizioni ed effetti. Inoltre, il software a corredo consente anche la masterizzazione su DVD.

■ **Interfaccia:** PCMCIA ■ **Porte:** 2 Firewire 400
■ **Software:** Pinnacle Studio 9 SE

■ **Quanto costa:** € 49,00
■ **Contatta:** TX Italia Tel. 02 92112092 ■ **Sito Internet:** www.txeurope.com

I MIGLIORI SOFTWARE PER L'ACQUISIZIONE E IL VIDEOEDITING

SONY Vegas 5

Tutti registi, con pochi clic!

È uno dei più completi software di editing audio e video. Grazie all'interfaccia molto intuitiva, anche chi non ha molta dimestichezza con questi programmi può realizzare il proprio progetto in modo semplice e veloce. Supporta numerosi formati, tra cui RealVideo, QuickTime e Windows Media.

■ **Quanto costa:** € 744,00 ■ **Contatta:** MidiMusic - Tel. 011 3185602 ■ **Sito Internet:** www.midimusic.it

PINNACLE Studio 9

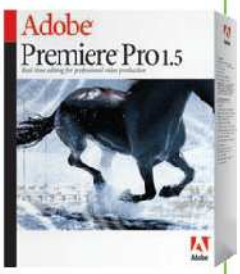
Montaggi perfetti

Basta collegare la videocamera digitale al PC e in pochi istanti possiamo acquisire il filmato, editarlo aggiungendo effetti audio/video e masterizzarlo su CD o DVD. È anche molto economico.

■ **Quanto costa:** € 79,00 ■ **Contatta:** Pinnacle - Tel. 02 93301252 ■ **Sito Internet:** www.pinnaclesys.com

ADOBE Premiere Pro

Assembla il tuo film



Questo programma trasforma il PC in un vero e proprio studio di registrazione. Dispone di potenti strumenti di editing per correggere e migliorare i propri progetti, supporta video ad alta risoluzione e si integra perfettamente con altri programmi Adobe, come Photoshop.

■ **Quanto costa:** € 898,80 ■ **Contatta:** Adobe Italia - Tel. 039 65501 ■ **Sito Internet:** www.adobe.it

Tempo
180 minuti

Difficoltà
Alta

IL SOFTWARE LO TROVI SUL ☑CD ☑DVD

VirtualDub è presente nella sezione *Audio&Video*. La trial di Premiere Pro, invece, è presente solo sul DVD nella stessa sezione.

Cosa ci occorre

Scheda di acquisizione
La nostra scelta...
Canopus ADVC110
Quanto costa: € 358,00
Sito Internet: www.canopus.it

Software di videoediting
La nostra scelta...
Adobe Premiere Pro 1.5
Quanto costa: € 898,70
Sito Internet: www.adobe.it

Software di conversione
La nostra scelta...
Virtual Dub 1.5.2
Quanto costa: Gratuito
Sito Internet: www.virtualdub.org

La mia vita in un trailer

Raccontiamo in un filmato di pochi minuti i nostri ricordi più belli

Con due ore e passa di video siamo in grado di creare suspense nei confronti di coloro che ammirano i nostri filmati? Oppure dopo un minuto si lamenteranno del solito video che, gira e rigira, finisce sempre col raccontare le stesse cose? Le scene delle vacanze e del matrimonio esprimono momenti piacevoli della nostra vita che, se dosati con sapienza, possono conservare per sempre la loro spettacolarità. Lo scopo di riprendere con la videocamera è quello di dare immortalità agli eventi più importanti della nostra vita... quindi, evitiamo di trasformarli in una sorta di corazzata Potemkin da usare per "randellare" amici e parenti. Bastano pochi minuti per raccontare, come in un vero e proprio trailer cinematografico, tutta la nostra storia. Per far questo, però, dobbiamo avere le idee ben chiare sin dall'inizio; scegliere le scene più rappresentative, la musica adatta e i titoli giusti, ci permetteranno di creare un "piccolo" capolavoro. La difficoltà consiste proprio nel riuscire a raccontare un'intera vita in un breve lasso di tempo.

A Acquisiamo i filmati sul PC

Prima di realizzare il nostro trailer dobbiamo riversare tutto il materiale video sul computer. In questa fase è molto importante effettuare correttamente tutti i collegamenti tra videocamera e PC.

1 I collegamenti giusti

Per acquisire i filmati registrati su cassetta VHS, non dobbiamo fare altro che collegare l'uscita video del registratore all'ingresso *Video In* (o utilizzare il connettore *S-Video In* sempre che sia disponibile) mentre i due cavetti audio verranno inseriti negli ingressi *L-Audio In-R*. Utilizzeremo l'ingresso *DV I/O* per acquisire da sorgenti digitali.

2 Pronti per la cattura

Avviamo Premiere Pro, selezioniamo la voce *Nuovo Progetto* e dalla schermata successiva impostiamo il video su *DV-PAL Standard 48 KHz*.
Diamo un nome al progetto e clicchiamo su *OK*. Apriamo la finestra *Acquisizione* con il tasto *F5* (oppure da *File/Acquisisci*). Dalla sezione *Impostazioni* settiamo il nostro dispositivo hardware di acquisizione (*Controllo dispositivo*).

3 Acquisiamo i filmati

Dalla sezione *Archiviazione* scegliamo la cartella dove salvare i filmati (*Archivia Clip in*) e assegniamo un nome alle clip (*Nome Clip*). Siamo pronti per dare il via all'acquisizione. Mettiamo in *Play* la sorgente video e clicchiamo su *Rec* della finestra *Acquisizione* per iniziare a registrare su disco.

B Prepariamo gli spezzoni video

Terminata l'acquisizione dei vari filmati, possiamo iniziare il montaggio preliminare delle scene, durante il quale potremo tagliare quelle inutili e iniziare a dar vita al nostro trailer.

1 Importiamo le scene acquisite

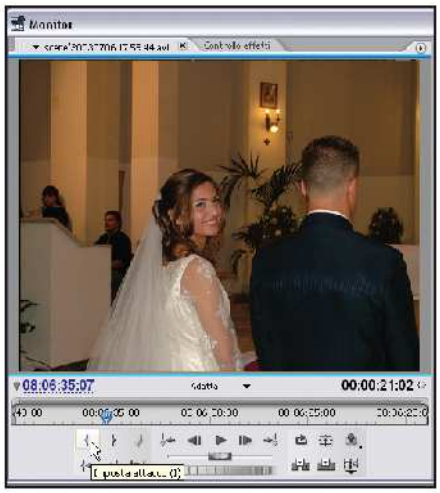
Clicchiamo con il tasto destro del mouse nella finestra *Progetto* e dal menu contestuale scegliamo la voce *Importa* per aggiungere tutte le clip e ordinarle in cartelle o raccoglitori, un'opzione attivabile cliccando all'interno della schermata con il tasto destro del mouse e scegliendo la voce *Nuovo Raccoglitore*.

3 Ordiniamo gli spezzoni video

Man mano che procediamo con l'operazione di trimming delle scene, dalla finestra *Monitor*, utilizzando il mouse, possiamo trascinare le clip selezionate direttamente nei raccoglitori della finestra *Progetto*. In questo modo, potremo catalogarle per poterle facilmente reperire in un secondo momento.

2 Tagliamo le scene inutili

Prendiamo la prima clip e trasciniamola dalla finestra *Progetto* a quella *Monitor*. Per effettuare il trimming (taglio) delle scene indesiderate mandiamo in play il filmato ed evidenziamo le clip da preservare.
Utilizziamo i tasti *I* per impostare l'inizio della scena e *O* per segnare la fine dello spezzone da salvare.



4 Montaggio in tempo reale

Il taglio delle clip può essere effettuato anche dalla Timeline. Utilizziamo gli strumenti della toolbar, come lo *Strumento Lametta*, per tagliare le scene o le inquadrature che non ci interessano. Possiamo eliminare lo spazio vuoto tra le clip sulla Timeline cliccando con il tasto destro del mouse sulla scena e selezionando la voce *Elimina salti*.

Ciack si gira

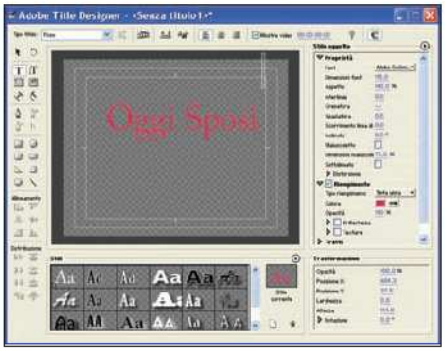
Se non abbiamo ancora effettuato le riprese, con l'aiuto dello storyboard (rappresentazione in disegni delle inquadrature e della trama del film) possiamo tracciare i punti più importanti delle scene da filmare, per poi editarle con il nostro software di videoediting preferito. Quindi, pianifichiamo le inquadrature per facilitare il successivo lavoro di montaggio. Invece, se abbiamo già tutto il materiale video, non ci resta che acquisire sul PC tutto il materiale girato: prendere visione delle cassette rappresenta un'importante scrematura e selezione delle scene da inserire nel trailer. Infine, è fondamentale dare ritmo alle scene: si tratterà di una commedia o di un thriller? Non dimentichiamo che la colonna sonora è determinante per attribuire carattere al trailer. Inoltre, con l'aiuto di alcuni effetti sonori possiamo catturare lo stato d'animo dello spettatore, enfatizzando le diverse emozioni. L'abbiamo visto fare in TV e nei reality show; adesso tocca a noi improvvisarci registi e condensare in pochi minuti i momenti più belli della nostra vita.

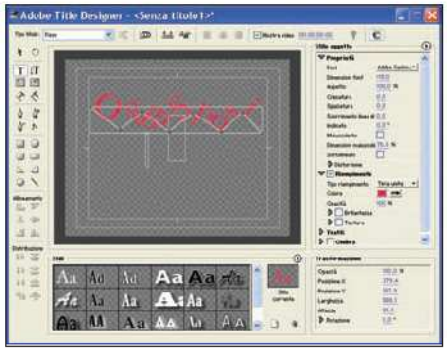
LE COSE DA SAPERE PER CREARE UN TRAILER PERFETTO

1. Utilizziamo un solo brano musicale per raccontare nel trailer la nostra storia: troppi brani distolgono l'attenzione e non ci fanno arrivare allo scopo di essere diretti ed immediati
2. Usiamo dei titoli semplici ed immediati: animiamo il valore "Scala" con i key frame per avere dei titoli che si ingrandiscono leggermente nel tempo. Non usiamo titoli pacchiani!
3. Ricorriamo a suoni e rumori d'ambiente e ad effetti particolari per enfatizzare una determinata situazione. In questo modo potremo creare la giusta suspence e rendere più partecipe lo spettatore
4. Usiamo il rallenty per i momenti più forti, ma non abbassiamo troppo i valori (non scendiamo sotto il 50%) per evitare che il video subisca degli scatti. Altrimenti, invece di suscitare emozioni, concilieremo il sonno
5. Dopo aver terminato il lavoro, lasciamolo guardare ai nostri amici: il loro occhio critico, anche se può sembrare banale, può farci scorgere errori che noi non avremmo mai visto
6. Non esageriamo con gli effetti: quelli semplici sono sempre i più diretti: bianco e nero, correzione colore e Passate Colore possono bastare per dare un senso più cinematografico al nostro trailer, senza appesantirlo troppo

C Diamo un titolo ai filmati

Ogni buon video che si rispetti deve avere delle scritte di testa che siano esplicativi di tutto il suo contenuto. Premiere Pro mette a disposizione un potente strumento adatto all'uso. Scopriamo come utilizzarlo al meglio.





1 Questione di presentazione

Nei trailer, i titoli devono essere di forte impatto. Per crearne uno, accediamo al menu *File/Nuovo* e selezioniamo la voce *Titolo*. Verrà aperta una finestra contenente tutti gli strumenti per editare un titolo. Scegliamo lo strumento *Testo* dalla barra sinistra, un particolare *Stile* dalla parte inferiore ed iniziamo a digitare il testo.

2 Un tracciato preferenziale

Selezioniamo lo strumento *Testo su tracciato* e clicchiamo sull'area di lavoro per segnare i punti del tracciato sul quale scorrerà il testo. Al termine dicchiamo nuovamente su *Testo su tracciato* e posizioniamoci sul punto dove si intende inserire il titolo. Con lo strumento *Penna* manipoliamo il tracciato a nostro piacimento, diccandoci sopra con il mouse.

3 Titoli animati

Sempre dalla finestra dei titoli, selezioniamo dal menu *Tipo titolo* la voce *Scorrimento verticale* o *Scorrimento Orizzontale* per dare vita a scritte che si muovono sul video dal basso verso l'alto (e viceversa) o da sinistra a destra (e viceversa). Clicchiamo sul pulsante a forma di *X*, in alto a destra della finestra, e salviamo la scritta scegliendo una cartella e assegnando un nome.

4 Contatore universale

Portiamoci in *File/Nuovo/Contatore universale* per inserire un simpatico conto alla rovescia che viene mostrato all'inizio del filmato. Possiamo personalizzare i colori delle linee, dello sfondo e dei cerchi cliccando sul rispettivo rettangolo colorato. Verrà aperta la finestra *Selettore Colore* dalla quale selezionare una nuova tonalità. Al termine trasciniamo il contatore sulla traccia *Video 1* della Timeline.

5 Inseriamo i titoli

Dopo aver sistemato il contatore universale sulla Timeline, possiamo procedere con l'inserimento dei titoli di apertura creati ai passi precedenti. Sarà sufficiente trascinare il file *titoli.prtl* presente nella finestra *Progetto* sulla Timeline, a destra del contatore. Per visualizzare il nostro primo risultato, clicchiamo sul pulsante *Play* della finestra *Monitor*.

VIDEO EDITING IN TEMPO REALE

Ecco i principali comandi di Premiere Pro disponibili direttamente sulla Timeline.

EFFETTO CALAMITA
Facilita le operazioni di montaggio video durante le operazioni di sincronizzazioni audio/video

VISUALIZZA TRACCIA
Espande la visualizzazione della traccia abilitando l'uso dei key frame

KEY FRAME
Serve per visualizzare il volume della clip o il volume della traccia audio per abilitare i fotogrammi chiave

FOTOGRAMMI
Permette di impostare dei fotogrammi in timeline per le tracce audio/video

OUTPUT TRACCIA
Permette di visualizzare una traccia video. Per le tracce audio, permette di attivare o escludere una traccia audio

VISUALIZZAZIONE
Permette di visualizzare in timeline la wave form (forma d'onda) dell'audio

ZOOM
Consente di variare lo zoom di visualizzazione in timeline, espandendo o rimpicciolendo la timeline

BLOCCO TRACCIA
Se abilitato, fa sì che la traccia non venga modificata da maldestri clic del mouse

D Inizia il montaggio video

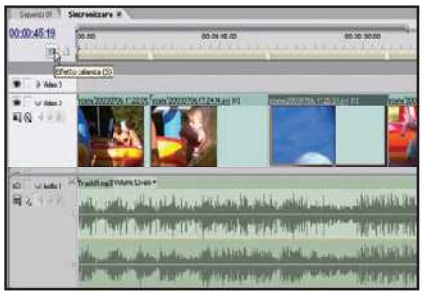
Una bella colonna sonora è determinante per migliorare la qualità del trailer. La canzone giusta darà ritmo al montaggio e creerà la giusta suspence negli spettatori. Ma non dimentichiamo gli effetti video.

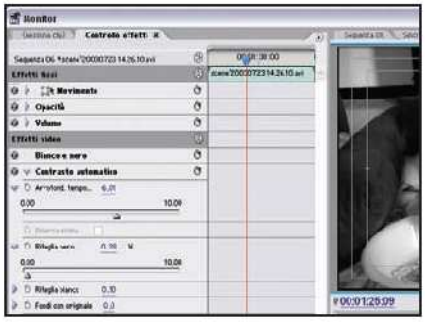
1 Musica ad effetto

Importiamo il file audio nella finestra *Progetto* (*Ctrl+I*) e posizioniamolo sulla traccia *Audio 1* della Timeline. Applichiamo un effetto *Fade-In* (volume crescente) in alcuni fotogrammi chiave: selezioniamo lo strumento *Penna* dalla toolbar e, tenendo premuto il tasto *CTRL*, clicchiamo sulla traccia audio, in prossimità della linea del volume, per impostare un *key frame*. A questo punto, potiamoci sulla sinistra della traccia e mettiamo a zero la linea del volume.

2 Sincronizziamo audio e video

Mandiamo in play il brano, direttamente nella timeline, premendo la barra spaziatrice. In corrispondenza delle battute musicali più significative premiamo il tasto * (asterisco) del tastierino numerico per inserire dei marcatori a tempo. Abilitiamo ora l'effetto calamita e in corrispondenza dei marcatori trasciniamo le clip precedentemente tagliate con l'operazione di trimming. Attirate dal marcatore, le clip si posizioneranno automaticamente nel punto desiderato.





3 Applichiamo un effetto Bianco e Nero

Ricorriamo agli effetti speciali per rendere una scena o un ricordo più suggestivo. Possiamo usare, ad esempio, l'effetto bianco e nero per una scena drammatica (dalla finestra *Effetti Video/Controllo immagine* selezioniamo la voce *Bianco e Nero* e trasciniamola sulla clip da modificare). Controlliamo il risultato mettendo in play il filmato dalla finestra *Monitor*.

4 Diamo colore ai filmati

Per evidenziare un colore che può contraddistinguere un determinato evento (l'azzurro per le vacanze, il rosso per la laurea, ecc) usiamo l'effetto *Passata Colore* presente nella cartella *Controllo immagine*. Trasciniamo l'effetto sulla clip, selezioniamo un colore col contagocce e impostiamo l'effetto muovendo il cursore *Somiglianza*.

5 Finestra controllo effetti (pip)

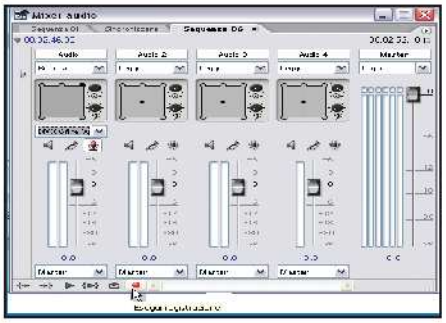
Per avere un maggiore controllo dei video e degli effetti in timeline ricorriamo alla finestra *Controllo effetti*. Inseriamo due o più video uno sull'altro. Possiamo quindi ridimensionare, con il valore *Scala*, le clip sovrapposte (effetto *PIP*) o ruotarle (effetto *Rotazione*), regolarne la trasparenza (effetto *Opacità*), la posizione e l'ancoraggio.

6 Rallentiamo il filmato

Un effetto di slow motion è sempre molto suggestivo (nei reality show viene usato spesso per enfatizzare particolari momenti). Per impostarlo, dicchiamo col tasto destro del mouse sulla clip della timeline, portiamoci su *Velocità/durata* e dalla successiva finestra inseriamo il valore *50* nel campo *Velocità*.

7 Inseriamo un commento

Per creare maggiore suspense e catturare maggiormente l'attenzione dello spettatore possiamo inserire un commento audio. A tale scopo, spostiamoci nella *Finestra/Mixer Audio* e clicchiamo sul simbolo del microfono. Siamo ora pronti per premere il tasto *Rec* e avviare la registrazione del nostro commento.



COSA VUOL DIRE

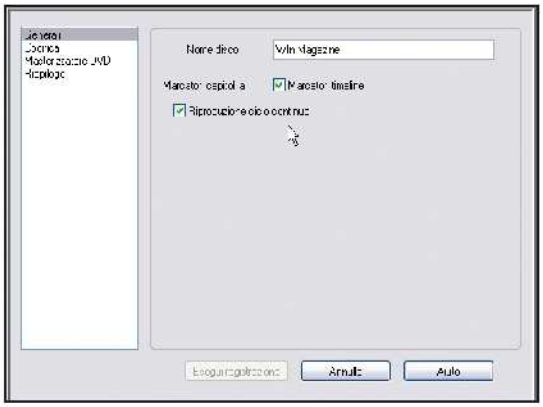
CBR E VBR
Sono acronimi di Bitrate Costante e Bitrate Variabile. Se ne parla in sede di compressione MPEG-2 e non solo. Impostare un Bitrate costante implica che l'encoder in fase di compressione applica valori costanti per tutta la durata della clip. Utilizzando il bitrate variabile, l'encoder esegue una compressione all'interno di un range (ad esempio tra 6.000 e 8.000 KBs). Il VBR è da preferire per film di lunga durata.

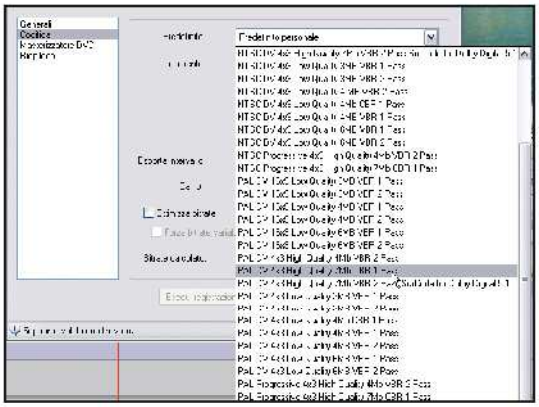
FADE-IN/OUT
È l'effetto sfumatura applicato all'inizio o alla fine di un brano o di una clip.

TRIMMING
È l'operazione di taglio delle clip con la quale si separa il materiale da preservare da quello destinato allo scarto.

E Esportiamo il progetto

Il nostro trailer è pronto per essere distribuito agli amici. Per farlo, masterizziamolo su DVD, aggiungendo dei capitoli per una facile consultazione.





1 Prepariamoci a masterizzare

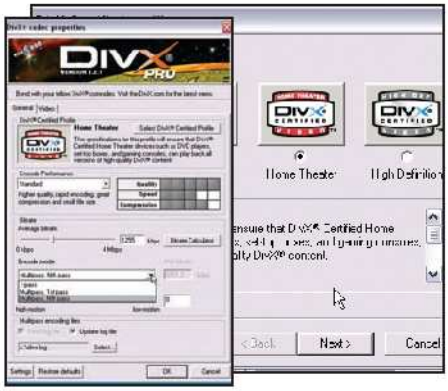
Terminata tutta la fase di montaggio, dovremo preparare il filmato in un formato masterizzabile su DVD. Clicchiamo su *File/Esporta* e scegliamo la voce *Esporta su DVD*. Assegniamo un nome al disco e spuntiamo la casella *Marcatori Timeline*: questi ci permetteranno di inserire dei capitoli al filmato.

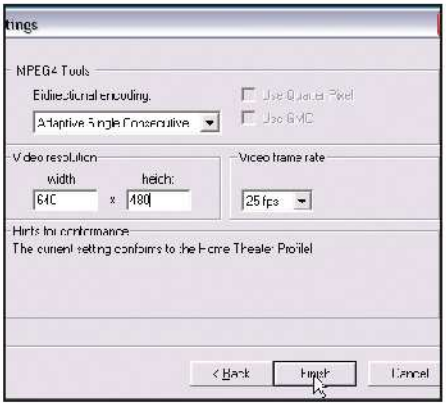
2 Impostiamo la compressione video

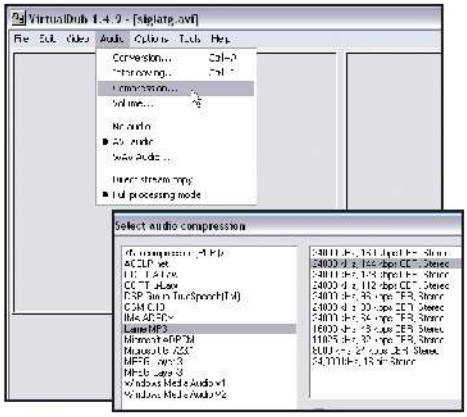
Spostiamoci sulla voce *Codifica*. Scegliamo dal campo *Predefinito* la voce *Preset PAL DVD a 7 Mbs CBR*. Infine, passiamo alla voce *Masterizzatore DVD* per selezionare il dispositivo, scegliere la velocità di scrittura, il numero di copie e avviare la registrazione su DVD.

F Comprimiamo il video in DivX

Poiché da Premiere Pro non riusciamo a gestire l'esportazione dell'audio in formato MP3 possiamo chiedere aiuto a VirtualDub per salvare in MPEG-4 i flussi sonori del nostro progetto.







1 I valori giusti

Dal menu *File/Esporta/Filmato* di Premiere, esportiamo il video scegliendo il codec *PAL-DVD*. Avviamo, quindi, VirtualDub e apriamo il file appena salvato. Da *Video/Compression* accediamo al codec DivX. Clicchiamo su *Select DivX Certified profile* e scegliamo *Home theatre* se dobbiamo archiviare il video su CD (*Portable* se dobbiamo pubblicarlo su Internet). Quindi, clicchiamo su *Next*.

2 Impostiamo il resize

Nella nuova schermata che ci verrà mostrata, impostiamo la risoluzione video e il frame rate. Valori alti assicurano un'elevata qualità a scapito delle dimensioni. Se vogliamo pubblicare il trailer sul Web, è consigliabile impostare una risoluzione di *640x480* o *320x240* pixel e un valore del frame rate video di 25 fps.

3 Aggiungiamo l'audio

Per comprime l'audio in MP3 apriamo il menu *Audio* e selezioniamo la voce *Full Processing mode*; quindi scegliamo *Audio\Compression* per settare il codec MP3 con valori intorno ai *128 kbps CBR*. Quindi, clicchiamo su *OK*. Portiamoci, infine, su *File/Save as Avi* ed esportiamo il video finale che potremmo poi masterizzare su CD.

Registriamo i nostri filmati più belli su schede di memoria e dimentichiamoci, una volta per tutte, le vecchie VHS

Tempo 30 minuti
Difficoltà Media

La qualità DVD nelle tue mani

Quante volte ci è capitato di trascorrere una giornata al mare o in montagna in compagnia di amici, divertendoci a fare riprese con la videocamera, in modo da avere un ricordo dei bei momenti passati insieme? Tuttavia, ogni volta che desideriamo utilizzare i filmati registrati, magari per salvarli su DVD, dobbiamo cimentarci in una lunga e noiosa procedura di riversaggio da videocamera a PC e di conversione nel formato MPEG-2, utilizzato per la memorizzazione dei video sui dischi ottici. Per evitare tutto ciò, possiamo ricorrere alla JVC Everio, una videocamera digitale che non registra su nastro, ma direttamente nel formato MPEG-2 su apposite schede di memoria. Basterà quindi inserire la memory card in un comune lettore di schede, collegato al PC, per visualizzare e masterizzare immediatamente i video, in quanto non sarà necessario effettuare alcuna conversione.

Lo slot giusto

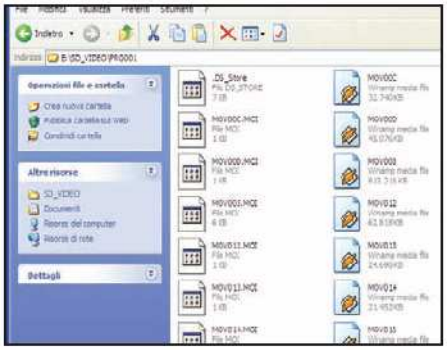
1 La videocamera ha uno slot per le schede di memoria *SD* (Secure Digital) ed uno per le *Compact Flash/Microdrive*. Nella confezione è inclusa una scheda Microdrive da 4 GB che dovrà essere inserita nello slot presente sulla parte superiore della videocamera, al quale si accede premendo il pulsante *Open*.

Come si registra?

2 Spostiamo il tasto *Switch* da *Off* a *Registrazione* e premiamo il pulsante *Mode* per selezionare la modalità *Videocamera*. Utilizzando il pulsante di registrazione (a destra del display), possiamo iniziare a memorizzare le nostre riprese. Il tasto *Menu* permette di attivare alcune interessanti funzioni, come lo stabilizzatore d'immagine (*DIS*) e la qualità di registrazione (*Quality*).

Colleghiamo il lettore

3 Se non vogliamo effettuare un collegamento diretto, tramite cavo USB, tra PC e videocamera, possiamo ricorrere ad un lettore di schede. Coloro che utilizzano Windows 2000 o XP dovranno collegare semplicemente il lettore ad una porta USB del computer, mentre chi utilizza Windows 98/ME dovrà prima installare i driver presenti nel CD fornito in dotazione con il prodotto.

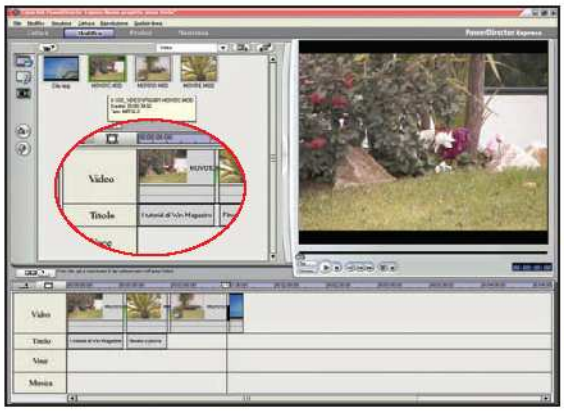


Una cartella per tutti i filmati

4 Dopo aver inserito la scheda Microdrive nel lettore, dovremo cliccare su *Risorse del computer/Microdrive*. Qui troveremo una serie di cartelle. I video sono contenuti nel percorso *SD_VIDEO/PRG001*. Per salvarli su DVD dovremo installare la suite *PowerDVD* presente sul CD fornito in dotazione con la videocamera.

Importiamo i video

5 Per montare i nostri video e salvarli su DVD avviamo *PowerDirector Express*. Per cominciare, importiamo i video da editare. Per fare ciò, clicchiamo su *File/Importa/File multimediali* e nella finestra *Apri* che verrà mostrata indichiamo il percorso in cui si trovano i video, che è lo stesso di quello visto nel precedente *passo 4*.



La fase di montaggio

6 Terminata l'importazione, per iniziare il montaggio basterà selezionare i filmati e trascinarli nella sezione in basso di PowerDirector Express denominata *Video*. Nella barra presente sul lato sinistro della finestra vi sono i pulsanti che consentono di aggiungere dei titoli ai vari filmati con effetti di scorrimento e scomparsa sul testo, di scegliere gli effetti di transazione di una scena ad un'altra, oppure di selezionare delle musiche di sottofondo o commenti audio.

Salviamo il nostro film

7 Cliccando su *Produci*, presente nella barra degli strumenti di PowerDirector Express, possiamo visualizzare in anteprima il risultato del nostro montaggio. Una volta che l'assemblaggio dei video è stato completato possiamo salvare il lavoro sia su hard disk sia su DVD. Per masterizzarlo basterà cliccare sul tasto *Masterizza*. PowerDirector verrà ridotto ad icona e si aprirà l'utility *Power Producer*. Scegliendo l'icona *Direttamente su disco* potremo iniziare la scrittura.

INFO

QUANTO COSTA:
JVC Everio GZ-MC200EX è commercializzata a € 1.063,00

IL SITO UFFICIALE:
www.jvcitalia.it

A CHI RIVOLGERSI:
Nomatica
Tel. 899 788 633

CARATTERISTICHE:
RISOLUZIONE VIDEO: 720 x 576 pixel
RISOLUZIONE FOTO: 1.600 x 1.200 pixel
ZOOM OTTICO: 10x
SCHEDE DI MEMORIA: SD, CF II, Microdrive
SOFTWARE: PowerDVD, Power Director Express, Power Producer
DIMENSIONI: 74 x 56 x 94 (LxAxP)
PESO: 285 grammi

ACCESS
Led che lampeggia ogniqualvolta si accede ad un file, come nel caso della registrazione o riproduzione

PULSANTE AZIONE
Per avviare la registrazione del filmato, stopparla o per scattare foto in modalità camera

JOYSTICK
Tasto direzionabile che racchiude una serie di funzioni, come il passaggio da modo automatico a manuale, cambiamento della modalità flash, avvio/stop riproduzione file ecc.

TASTO SWITCH
Pulsante per passare dallo stato di Off alla riproduzione o alla modalità di registrazione

INFO
Pulsante utilizzato per visualizzare le informazioni sui file audio/video/immagine

CESTINO
Pulsante da utilizzare per l'eliminazione dei file audio/video/immagine

ZOOM
Regolatore dello zoom e del volume degli speaker

MENU
Consente di accedere ai diversi menu della modalità videocamera, fotocamera e registratore audio

CONNETTORE A/V
La sua forma può cambiare a seconda del modello di videocamera, ma in tutti i casi permette il collegamento ad un videoregistratore, lettore DVD o televisore

PRESA DC
Da utilizzare per il collegamento all'alimentatore

TASTO MODE
Permette di abilitare la modalità videocamera, fotocamera o registratore audio

CONNESSIONE USB
Da utilizzare per il collegamento al PC tramite porta USB 1.1/2.0

Realizziamo compilation musicali di alta qualità per avere sempre a portata di mano i brani dei nostri cantanti preferiti

Tempo 10 minuti

Difficoltà Bassa

Rippare in tutta libertà

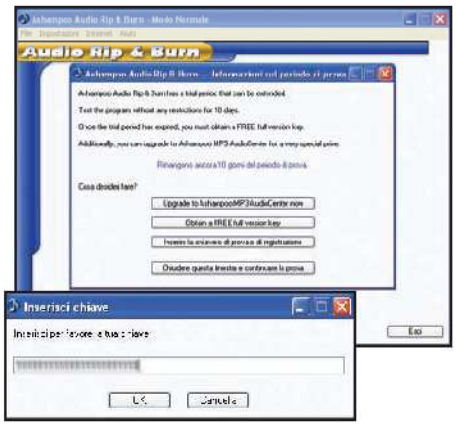
IL SOFTWARE COMMERCIALE COMPLETO LO TROVI SUL ☐CD ☑DVD

Ashampoo Audio Rip&Burn è presente, solo nelle versioni DVD e GOLD di Win Magazine, nell'*Interfaccia principale*

Non c'è niente di meglio di un po' di buona musica per rilassarsi dopo una stressante giornata di studio o di lavoro. La nostra collezione di CD musicali è tale da far invidia alla migliore stazione radio. Purtroppo, però, non tutte le canzoni più belle si trovano sullo stesso disco. Siamo così costretti ad alzarci continuamente dalla nostra comoda poltrona, sbloccare lo screensaver di Windows, che in tanto si è attivato, e caricare un'altra compilation. Alla lunga ci accorgiamo di essere ancora più stressati di prima. Perché, allora, non creare raccolte personalizzate, magari con le canzoni che meglio si adattano ai nostri stati d'animo? Tra l'altro, è possibile copiare su un solo CD centinaia di brani? Se sì, come? Semplice, utilizzando i formati audio compressi come l'Ogg Vorbis, compatibile con quasi tutti i più famosi player che funzionano sotto Windows. Grazie ad Audio Rip&Burn riusciremo nel nostro intento in pochissimo tempo. Ecco come fare.

Registriamo il software

1 Durante l'installazione mettiamo un segno di spunta alla voce *Get fullversion key*, presente nella schermata *Please choose*, e colleghiamoci ad Internet. Al termine verremo reindirizzati sul sito Ashampoo, dove potremo inserire l'indirizzo e-mail al quale sarà inviato il codice di attivazione. Quindi, dicchiamo sul pulsante *Send*.



Attiviamo il prodotto

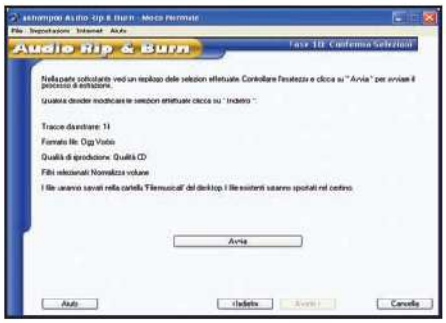
2 All'avvio, Audio Rip&Burn ci chiederà di scegliere una modalità di funzionamento del programma: possiamo spuntare la voce *Modo normale* e cliccare su *OK*. Ora, nella finestra *Informazioni sul periodo di prova*, clicchiamo su *Inserire la chiave di registrazione*, digitiamo il codice arrivatoci via e-mail e dicchiamo su *OK*.

Raccolta dati

3 Clicchiamo su *Estrarre i file da un CD audio* e avviamo la procedura guidata di rippaggio. Scelto il lettore nel quale è presente il CD audio, spuntiamo la voce *Scaricare le informazioni sul CD* per ottenere in maniera automatica tutte le informazioni sul cantante e i brani del CD che stiamo rippando. Quindi, cicchiamo su *Avanti*.

I segreti delle tracce

4 Inseriamo il CD Audio nel lettore e cicchiamo su *Avanti*: il programma si collegherà con il sito *freedb.org* per scaricare le informazioni sul CD. Dopo un po' di tempo, a seconda della velocità di connessione, ci verrà mostrata una finestra con tutti i dettagli delle tracce audio. Selezioniamo quelle che vogliamo rippare e cicchiamo su *Avanti*.



E ora rippiamo!

5 A questo punto, scegliamo il formato con il quale creare le nostre compilation, per esempio *Ogg Vorbis* e la loro qualità finale. Quindi, spuntiamo la voce *Normalizza il volume* per uniformare l'audio di tutte le tracce e scegliamo una directory dove memorizzarle. Per avviare il rippaggio, è sufficiente cliccare su *Avvia*.

Audio di qualità sul nostro PC

I consigli giusti per configurare al meglio un sistema di casse multicanale

QUESTIONE DI FONDO

Ho acquistato un sistema audio 5.1. Come mai i satelliti hanno una pesante base in ferro? Posso toglierla?

Le basi di ferro, o di qualche altra lega, sono di solito un indice di buona qualità. La loro funzione è quella di "sospendere per aria" le casse. Quest'accortezza permette ai diffusori di espandere il suono nel miglior modo possibile, senza diffondere le vibrazioni che una semplice sistemazione sul pavimento potrebbe dare. Ovviamente, il supporto può essere tolto nei casi in cui è possibile appendere le casse.

Il supporto di cui sono dotati i satelliti evitano eventuali vibrazioni che disturberebbero il nostro ascolto.

STRANE DISTORSIONI AUDIO

Appena provo ad alzare il volume delle mie casse, queste iniziano a "gracchiare". Come faccio ad eliminare questo fastidioso problema?

Spesso il problema può essere ricollegabile alla scarsa qualità delle casse. La loro potenza non si misura tenendo "a manetta" il volume delle casse, ma dalla limpidezza del suono a livelli di volume intermedi. Inoltre, è bene controllare le impostazioni della scheda audio e delle casse, come il riverbero o gli effetti 3D, in quanto un'errata impostazione può provocare distorsioni del segnale audio.

IN BREVE

QUESTIONE DI SIGLE

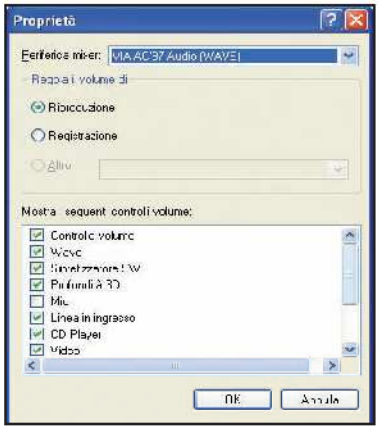
Che significano i codici 2.1, 5.1 e 7.1 che differenziano i vari sistemi audio?

Identificano il numero di casse che costituiscono l'impianto. Un sistema 2.1 contiene due casse, dette satelliti, e un subwoofer per la riproduzione dei toni bassi. Il 5.1, a sua volta, è composto da cinque casse satellite e un subwoofer. E così via.

CERCASI BASSI DISPERATAMENTE

Da un po' di tempo il mio subwoofer non riesce più a riprodurre i bassi. Come faccio per ripristinarne il corretto funzionamento?

Per prima cosa bisogna controllare che i volumi della periferica non siano regolati a zero o disattivati. Per farlo clicchiamo due volte sull'icona a forma di altoparlante presente nella system tray, vicino all'orologio di sistema. Se sul mixer non dovesse apparire nessuna voce riguardante il subwoofer aggiungiamola: clicchiamo su *Opzioni*, selezioniamo *Proprietà* e spuntiamo la casella relativa al controllo subwoofer. Se anche quest'ultima operazione dovesse risultare vana, possiamo provare un'altra soluzione: da *Pannello di controllo/Suoni, voci e periferiche audio* selezioniamo la voce *Suoni* e periferiche audio. A questo punto, dalla finestra *Proprietà* apriamo il tab *Volume* e nel campo *Impostazioni altoparlanti* clicchiamo su *Avanzate*. Ora, nella finestra *Proprietà audio avanzate* impostiamo la configurazione degli altoparlanti, scegliendo la voce *Altoparlanti per effetto surround 5.1*. In ultima analisi, consideriamo l'aggiornamento dei driver della scheda audio e dei relativi software di gestione.



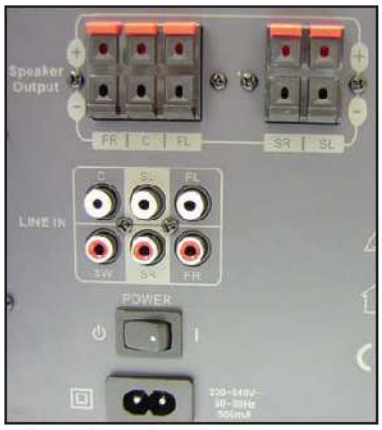
Configurare correttamente l'impianto audio ci permetterà di apprezzarne a pieno le sue caratteristiche.

Configurare correttamente l'impianto audio ci permetterà di apprezzarne a pieno le sue caratteristiche.

CANALI PREFERENZIALI?

Ho collegato correttamente tutti i diffusori ma purtroppo non riesco a far funzionare i satelliti destro e sinistro. Come posso fare?

Il problema potrebbe dipendere dal collegamento al subwoofer o all'eventuale decoder che elabora il segnale audio, oppure da un errato inserimento nei connettori della scheda audio. In ogni caso, è buona norma seguire con attenzione i passi di montaggio riportati sulle istruzioni d'uso e non lasciarsi prendere dalla fretta di provare il nostro acquisto. Per risolvere il



Sul retro di un subwoofer troviamo i connettori per gli speaker e per collegare le varie sorgenti analogiche esterne.

problema iniziamo col collegare solo i satelliti del lato destro: spesso le scelte sono obbligate, nel senso che i satelliti sono costruiti a seconda delle posizioni cui sono destinate (il discorso vale soprattutto per i satelliti centrali). Le specifiche, di solito, le troviamo in corrispondenza del connettore. Quindi, accendiamo il subwoofer o il decoder e con il programma di gestione della scheda audio controlliamo che effettivamente il suono provenga dalla nostra destra. Dopodichè, ripetiamo le stesse operazioni con tutti gli altri satelliti.

UN AMBIENTE SOFISTICATO

? Sia io che un mio collega possediamo entrambi lo stesso sistema multicanale 7.1 con la stessa scheda audio alla quale abbiamo entrambi aggiornato i driver. Ma la qualità sonora espressa differisce. Quale può essere la causa?

L'ambiente di ascolto è uno dei parametri che meglio possono farci comprendere le pecche e le peculiarità del nostro sistema. Dimensioni, mobili, finestre, tappeti possono avere un'influenza non indifferente sulla scena acustica. Le regole generali per una buona resa prevedono di collocare le casse o i satelliti sonori ad una distanza di almeno 50 cm l'una dall'altra, evitando di disporle dietro porte o mobili. Un'altra buona abitudine è quella di posizionarle all'altezza delle nostre orecchie quando siamo seduti in posizione di ascolto, senza "coricare" il subwoofer di lato, a meno che non sia espressamente previsto. E soprattutto, teniamole lontano dalle interferenze elettromagnetiche, provocate da quasi tutti gli elettrodomestici presenti in casa. Un'altra accortezza da seguire attentamente riguarda la configurazione dei parametri di ascolto: praticamente tutti i software di gestione delle casse permettono d'impostare l'ambiente di ascolto, dandoci la possibilità di simulare la disposizione dell'impianto all'interno, per esempio, di una stanza chiusa, di un hangar o di un'arena. In questo modo, ove possibile, abbiamo la possibilità di riprodurre l'esatto posizionamento delle casse nell'ambiente, adattandone così il campo sonoro.

SATELLITI SOTTO CONTROLLO

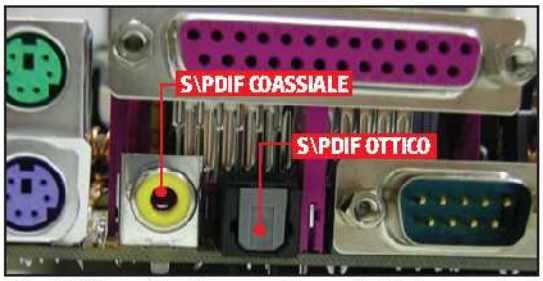
? Vorrei testare il corretto funzionamento dei satelliti del mio impianto audio? Esiste qualche strumento software adatto per questo scopo?

Molte schede sonore hanno in dotazione dei software appositamente realizzati per la gestione del sistema audio. Questi programmi sono in grado di riconoscere il collegamento di una o più casse proponendoci dei validi suggerimenti per la loro ottimale installazione. Altri, più avanzati, verificano il corretto inserimento dei jack e in alcuni casi addirittura riconoscono automaticamente il connettore utilizzato associandolo allo specifico componente collegato (sia esso un subwoofer o un satellite). Inoltre, sono in grado di gestire le varie sorgenti sonore, permettendo di compensare eventuali errori di posizionamento dei diffusori e modificare il livello di emissione di ciascun canale. Ciò consente di poter utilizzare un impianto surround anche in luoghi non perfettamente adatti ad un sistema multicanale. Inoltre, praticamente tutti i software di gestione dei kit audio includono dei test diagnostici indispensabili per verificare il corretto funzionamento dell'hardware e l'installazione dei driver.

I VANTAGGI DEL DIGITALE

? Sulla mia scheda audio è presente un connettore digitale di tipo S\PDIF. Quali vantaggi potrei ottenere utilizzandolo?

Il vero punto di forza della connessione digitale è dato dal fatto che è possibile eliminare tutte le eventuali interferenze captate dai cavi di connessione analogica. Il collegamento avviene tramite una presa coassiale di tipo RCA o ottica denominata S\PDIF (Sony/Philips Digital Interface). Per utilizzare il canale audio digitale è necessario collegare al PC un decoder in grado di gestirlo oppure utilizzare una scheda audio che lo integra. Ricordiamoci che le connessioni tra il decoder e le casse avvengono comunque attraverso cavi analogici e quindi non esenti da probabili interferenze. In pratica, la presenza di un decoder permette di collegare il PC ad un lettore DVD da tavolo o ad una console per giochi, trasformando un qualunque sistema di altoparlanti amplificati a 5.1, 6.1 e 7.1 canali in un sistema Home Theatre.



Alcuni chip audio più avanzati sono dotati di connessioni S\PDIF di tipo coassiale (in giallo) o ottico (in nero).

IN BREVE

UNO STRANO SFARFALLIO

? Perché il monitor presenta delle interferenze quando accendo le casse?

La causa è riconducibile sicuramente al fatto che gli altoparlanti non sono opportunamente schermati oppure sono posizionati troppo vicini al monitor. Ecco perché lo sfarfallio del monitor si presenta solo quando le casse sono accese.

EVITIAMO L'ACCENDI E SPEGNI

? Quali sono le principali accortezze da seguire per non danneggiare i miei altoparlanti?

Non ci sono regole universali di comportamento in questi casi. Esiste però il buon senso: accendere e spegnere in continuazione le casse oppure alzare il volume al massimo non fa certo bene al nostro sistema. E neanche ai nostri vicini!

GENERAZIONI A CONFRONTO

? Ho cambiato PC da poco e il chip audio integrato sulla scheda madre mi garantisce la gestione fino a 8 canali. Dato che ho mantenuto le mie vecchie casse, come posso ora sfruttarle al meglio?

Per sfruttare le potenzialità delle "vecchie" casse, verifichiamo se sono alimentate o no. Tale parametro influisce, infatti, sulla qualità audio finale. L'utilizzo di casse passive implica l'attivazione dal pannello di controllo delle opzioni audio (attivabile con un doppio clic sull'icona a forma di altoparlante posta vicino l'orologio di sistema) della voce *Altoparlante PC*, in quanto ricavano l'alimentazione proprio da questo componente. Se invece le casse sono alimentate, basta configurarle attraverso il software di gestione della scheda audio integrata, quali il Realtek Sound Manager o il C-Media CMI1xxx, dove le x indicano il numero di versione dei driver del chip sonoro.

MEGLIO RMS O PMPO?

? Possiedo un sistema 2.1 da 1.000 Watt PMPO ma nonostante abbia configurato tutto nei minimi dettagli, l'ascolto è sempre su livelli deludenti. Come mai?

La potenza effettiva delle casse viene misurata in RMS (Root Mean Square, Prodotto Quadratico Medio), una grandezza che misura insiemi di grandezze eterogenee come possono essere i valori positivi e negativi del segnale audio. La misura PMPO indica, invece, una stima teorica della potenza espressa dal sistema e viene utilizzata per rappresentare i picchi massimi che il segnale audio può raggiungere in condizioni ambientali ideali solo per alcuni secondi. Un sistema PMPO con 1000 watt esprime grosso modo una potenza reale (subwoofer e satelliti), di circa 10 watt RMS. Pertanto alla luce dei fatti non possiamo aspettarci molto da un sistema con tale potenza.

Installiamo un Dual Layer

Apriamo il case del nostro computer e scopriamo come aggiungere un masterizzatore nuovo di zecca

Tempo
30 minuti

Difficoltà
Media

INFO

QUANTO COSTA:
Il Philips DVDR 1640K viene commercializzato al prezzo di € 94,00

IL SITO UFFICIALE:
www.philips.it

A CHI RIVOLGERSI:
Philips - Tel. 899 234506

I masterizzatori CD e DVD sono ormai indispensabili per chi fa uso del computer, non solo per copiare musica, film ecc., ma soprattutto perché consentono di realizzare duplicati di sicurezza (backup) dei dati più importanti. La maggior parte dei computer attualmente in vendita prevedono già un masterizzatore nella configurazione di base, ma può capitare di volerlo sostituire con un drive di ultima generazione, magari in grado di scrivere sui supporti DVD Dual Layer. Probabilmente, avventurarsi all'interno del case per installare un masterizzatore può apparire a prima vista complicato o comunque roba da tecnici specializzati, ma nel corso di questo articolo scopriremo che, agendo con la dovuta attenzione si tratta di un'operazione molto semplice. Quindi, rimbocchiamoci le maniche e

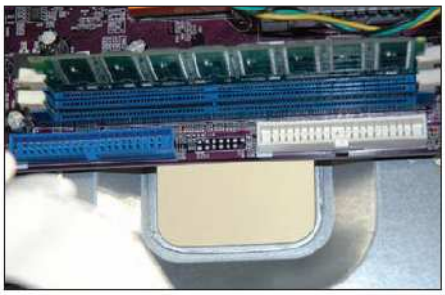
Impostiamo la modalità EIDE

1 Spegniamo il PC, scolleghiamo i cavi di alimentazione, scoperchiamo il case su entrambi i lati e controlliamo come sono state collegate le unità EIDE. Nel nostro caso imposteremo il nuovo masterizzatore come *Master* sul secondo canale IDE della scheda madre, correggendo la posizione del jumper sul retro del drive (aiutiamoci con una pinzetta).

partiamo con l'installazione! Prenderemo in considerazione il Philips DVDR 1640K con interfaccia EIDE. Pertanto, i passi sono identici per tutte le altre unità dotate della stessa tecnologia, hard disk compresi. Nel tutorial eviteremo di collegare il cavetto audio al masterizzatore, in quanto i moderni player multimediali come Windows Media Player consentono l'esecuzione dei CD musicali, anche senza connessione diretta dell'unità ottica alla scheda audio.

Inseriamo il masterizzatore

2 Cerchiamo un alloggiamento libero per il masterizzatore all'interno del case (quelli da 5,25" sono posizionati nella parte alta del case). A volte, per questo scopo, è necessario rimuovere un'apposita mascherina di metallo. Inseriamo il masterizzatore e blocchiamolo con le viti in dotazione.



Colleghiamolo allo slot IDE

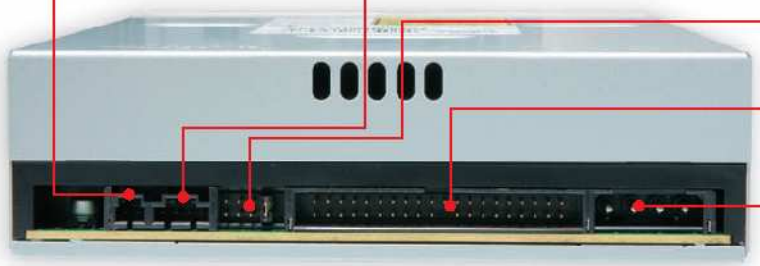
3 Cerchiamo sulla scheda madre i due slot del controller IDE. Sono posti l'uno accanto all'altro, ognuno con colore diverso. Ad uno degli slot va collegato il cavo piatto (EIDE) che andrà poi inserito sul retro del masterizzatore. Colleghiamo l'unità ottica al primo connettore libero del cavo, seguendo il verso obbligato dalla tacca presente sul connettore.

Alimentiamolo correttamente

4 Colleghiamo adesso il cavo dell'alimentazione alla presa posta sul retro del masterizzatore. Il connettore raggruppa quattro fili colorati che arrivano dall'alimentatore ed ha un verso obbligato d'inserimento. Chiudiamo il case e colleghiamo il cavo di alimentazione al PC. Avviamo il computer e verifichiamo che tutto funzioni correttamente.

I CONNETTORI DEL MASTERIZZATORE

Ecco a cosa servono gli slot presenti sul retro del dispositivo.



USCITA AUDIO ANALOGICA
Permette di collegare il masterizzatore alla scheda audio. In questo modo potremo ascoltare la musica dei CD-Audio inseriti nel drive

USCITA AUDIO DIGITALE
Alcune schede audio hanno degli ingressi digitali che consentono il collegamento all'unità ottica per l'ascolto della musica. In questo modo, la qualità sonora dei CD riprodotti non sarà affetta da rumori e fruscii di fondo, in quanto il segnale resterà in digitale

SELETTORE MASTER/SLAVE/CS TRAMITE JUMPER
Da qui possiamo impostare il ponticello per settare il masterizzatore come Slave o Master sul canale IDE utilizzato

CONNETTORE EIDE
Questo è l'alloggiamento per il cavo EIDE, che si occuperà di trasferire al sistema i dati letti dal masterizzatore. La tacca presente e il piedino mancante, permettono di inserire il cavo nel giusto verso d'inserimento

CONNETTORE DI ALIMENTAZIONE
Qui possiamo inserire uno dei connettori liberi che escono dall'alimentatore del PC

CONFIGURAZIONE MASTER/SLAVE

Quando un cavo piatto di tipo EIDE viene collegato a due dispositivi, è necessario configurare entrambi in modo tale da stabilire una priorità tra loro. I dispositivi possono essere configurati come *Master* (primo o unico drive), *Slave* (secondo drive installato) o *Cable Select*

- CS - (autoconfigurazione di master e slave a seconda della posizione sul cavo) spostando il jumper sui giusti connettori. Per impostare la corretta configurazione, prima di procedere diamo sempre uno sguardo all'etichetta posta sul dorso del masterizzatore.

PER COPIARE ALLA GRANDE

Dopo aver aggiunto il nuovo masterizzatore potremmo ritrovarci con quattro unità. È conveniente installare i dispositivi nel seguente ordine.

CANALE	MASTER	SLAVE
PRIMARIO (EIDE 1)	Hard disk 1	Lettore CD/DVD
SECONDARIO (EIDE 2)	Masterizzatore	Hard disk 2

Questa configurazione è ideale per realizzare copie al volo dal lettore al masterizzatore. Per individuare il connettore del Canale Primario sulla scheda madre (in genere di colore blu), facciamo riferimento al manuale d'istruzioni.

PER OTTIMIZZARE I DISCHI FISSI

Un modo diverso di disporre quattro unità potrebbe essere il seguente:

CANALE	MASTER	SLAVE
PRIMARIO (EIDE 1)	Hard disk 1	Hard disk 2
SECONDARIO (EIDE 2)	Lettore CD/DVD	Masterizzatore

Questa configurazione, simile alla precedente, è ideale nei casi in cui si vogliono installare due sistemi operativi, uno su ogni hard disk, o si vuole utilizzare il secondo disco fisso per il backup dei dati. Se al posto del semplice lettore CD/DVD installiamo un altro masterizzatore, potremo copiare gli stessi file su due supporti vergini differenti, in contemporanea.

Realizziamo un'immagine dei nostri CD originali utilizzando CloneCD. Eliminiamo, inoltre, i silenzi tra le tracce audio con Nero per masterizzare delle perfette compilation "dal vivo"

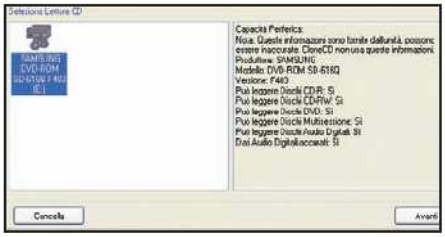
CloneCD

IMMAGINI IN AZIONE

Nei casi in cui non è possibile masterizzare subito un CD, possiamo ricorrere a CloneCD per creare un'immagine fisica del supporto da memorizzare. Potremmo masterizzarla quando lo riterremo più opportuno.

L'immagine al potere!

1 Nella masterizzazione, l'immagine non è altro che una copia fedele di un CD originale. Per crearne una, avviamo CloneCD da *Start/Programmi/CloneCD* e inseriamo un disco nel lettore. Clicchiamo sul pulsante *Crea file immagine* e selezioniamo l'unità corrispondente.



Copie su misura

2 Scegliamo il tipo di dati contenuto nel CD, cliccando sulla relativa icona. Fatto ciò, premiamo *Avanti* e poi, tramite il pulsante *Sfoglia*, selezioniamo la cartella in cui salvare il file. Quindi, clicchiamo su *Salva* e confermiamo con *OK*. Il programma impiegherà qualche minuto per creare l'immagine.

Scriviamo a più non posso

3 Inseriamo un disco vergine nel masterizzatore e clicchiamo sull'icona *Scrivi da File Immagine*. Quindi, attraverso il pulsante *Sfoglia*, cerchiamo il file precedentemente creato. Ora, clicchiamo su *Apri* e poi su *Avanti*, selezioniamo il tipo di formato da utilizzare per creare il CD e avviamo la masterizzazione con *OK*.

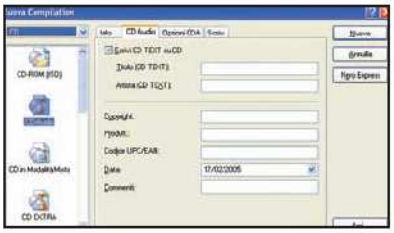
Nero 6 Reloaded

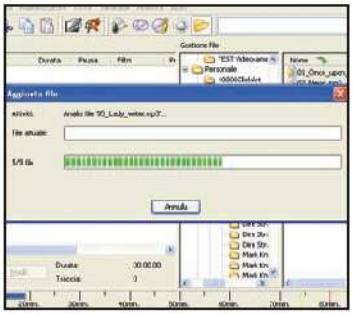
ASCOLTI SENZA INTERRUZIONI

Quando realizziamo un CD Audio, partendo dalla nostra compilation di file MP3, viene automaticamente aggiunto, tra una traccia e l'altra, un inutile silenzio che ne rovina l'ascolto. Ecco come eliminarlo con Nero.

Prepariamo gli strumenti

1 Avviamo Nero dal menu *Start/Nero*. Verrà automaticamente visualizzata la finestra *Nuova compilation*. Sulla sinistra dell'interfaccia, dal menu a tendina in alto scegliamo la voce *CD* e dalla lista sottostante la voce *CD-Audio*. Quindi, clicchiamo sul pulsante *Nuovo*, lasciando inalterate tutte le altre opzioni.



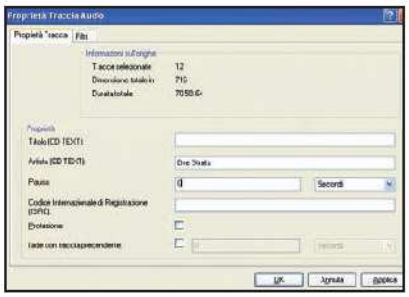


Selezioniamo le tracce

2 Dalla finestra *Gestione file* sfogliamo l'hard disk alla ricerca della cartella nella quale sono memorizzati i nostri file MP3. Selezioniamoli e, con il mouse, trasciniamoli nella finestra *Audio1*. Verranno automaticamente convertiti in tracce audio. In questa fase, controlliamo la barra inferiore di Nero che ci informa sullo spazio occupato su disco.

Togliamo i silenzi

3 Nella finestra *Audio1* selezioniamo tutte le tracce e clicchiamoci sopra con il tasto destro del mouse. Dal menu contestuale scegliamo la voce *Proprietà*: dal tab *Proprietà traccia*, impostiamo la voce *Pausa* a zero secondi e clicchiamo su *OK*. Tornati nella schermata principale di Nero possiamo procedere normalmente con la masterizzazione.



Questione di memoria

Nero permette di impostare un buffer di memoria per rendere più affidabile la scrittura dei dati. Dal menu *File/Preferenze* scegliamo la voce *Ultrabuffer*, impostiamo il metodo di gestione su *Configurazione manuale* e scegliamo la dimensione in MB, che comunque non deve superare il 40% della RAM di sistema.

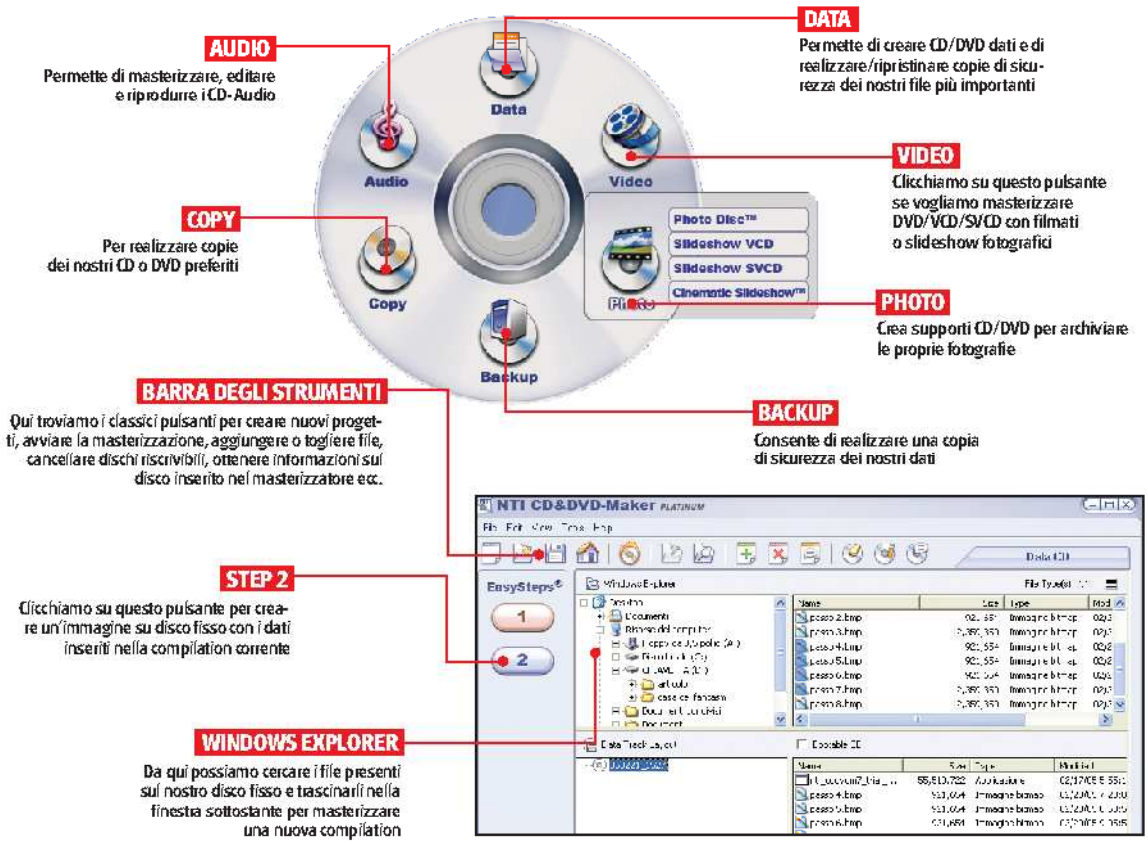
Scritture a prova di errori

Con Nero possiamo evitare di bruciare i supporti durante il processo di masterizzazione, "simulando" tale operazione prima di procedere. Verificheremo così la presenza di eventuali errori. Per attivarla in Nero, quando avviamo una nuova scrittura da *File/Nuovo* è sufficiente aprire il tab *Scrivi* e spuntare la voce *Simulazione*.

Sottotitoli su richiesta

DVD Shrink consente di eliminare i sottotitoli da un video, per comprimerne le dimensioni. Se non lo facciamo, dopo la masterizzazione questi verranno automaticamente visualizzati all'avvio del film. Per evitare ciò, dal menu *File/Preferences* apriamo il tab *Stream Selections* e spuntiamo la voce *Disable all subpicture*.

LA SEMPLICITÀ È SEMPRE APPREZZATA NTI CD&DVD Maker ha un'interfaccia semplice e intuitiva. Basta cliccare su uno dei pulsanti che appaiono per avviare la creazione di un progetto o di una compilation personalizzata.



Le mie copie sono legali!

A confronto sette programmi per masterizzare compilation personalizzate e creare backup di CD e DVD

Anni fa il masterizzatore CD era un vero e proprio bene di lusso, appannaggio di pochi fortunati, sogno proibito di milioni di possessori di home computer. Oggi, invece, è rarissimo trovare un PC che non sia munito di una qualsiasi periferica per la scrittura di dischi ottici. Negli ultimi due anni, infatti, l'avvento dei masterizzatori DVD ha fatto crollare rapidamente il prezzo delle periferiche di scrittura CD: ormai è possibile acquistare un masterizzatore CD-RW con soli 20 euro. Invece, chi opta per un'unità DVD Dual-Layer, a fronte di una spesa maggiore, avrà la possibilità di registrare sui nuovissimi dischi a doppio strato, dalla capacità di ben 8,5 GB ciascuno. Per sfruttare appieno le possibilità del masterizzatore è però indispensabile munirsi di un buon programma di scrittura. La scelta è sicuramente difficile, molti sono gli aspetti da tenere in considerazione. Innanzitutto, un buon programma dovrebbe supportare tutti i formati attualmen-

NUOVI TEST

Per una maggiore comprensibilità della tabella, abbiamo preferito darle un aspetto più immediato. Ciò non toglie che i prodotti presi in esame vengono testati in laboratorio, fin nei minimi dettagli.

COSA VUOL DIRE

VCD E SVCD
VCD sta per Video Compact Disc e indica un CD contenente dati Audio/Video nel formato MPEG-1. SVCD sta per Super Video Compact Disc e a differenza del VCD ospita dati compressi nel formato MPEG-2, che garantisce risoluzione video maggiore e qualità superiore.

PACKET WRITING
È una tecnologia che permette di scrivere dati sui dischi ottici in modo incrementale, cioè con piccoli blocchi di dati successivi. Si differenzia dal metodo DAO (Disk At Once), che scrive un CD riempiendolo con un singolo blocco di dati, e dal metodo TAO (Track At Once), che invece suddivide la scrittura in blocchi di dimensioni prestabilite (tracce). Il packet writing, pertanto, rende la scrittura su disco ottico del tutto simile a quella di un hard disk o di un floppy.0

IMMAGINI ISO E CUE/BIN
L'immagine ISO di un disco è un singolo file, con estensione .iso, che contiene tutti i settori della traccia del disco. L'immagine CUE/BIN, invece, è composta da un file di testo con estensione .cue, contenente la descrizione del contenuto del secondo file, con estensione .bin. Quest'ultimo, a differenza del .iso, può contenere tracce audio e dati (fino ad un numero di 99).

Faccio a pezzi i miei ricordi!

Trasformiamo le nostre fotografie in coloratissimi puzzle, per giocare in famiglia o fare un regalo originale

Tempo
200 minuti

Difficoltà
Media

IL SOFTWARE LO TROVI SUL ☑CD ☑DVD
Paint Shop Pro 9 e Xenofex sono presenti nella sezione *Grafica Digitale*

Cosa ci occorre

Digicam
La nostra scelta...
Panasonic DMC-LC80
Quanto costa: € 349,00
A chi rivolgersi:
Panasonic - Tel. 02 67881
Sito Internet:
www.panasonic.it

Stampante
La nostra scelta...
Canon Pixma iP2000
Quanto costa: € 83,50
A chi rivolgersi:
Canon Italia - Tel. 848 800 519
Sito Internet: www.canon.it

Software grafico
La nostra scelta...
Paint Shop Pro 9
Quanto costa: € 149,00
A chi rivolgersi:
Corel Italia - Tel 02 64672502
Sito Internet:
www.it.corel.com

Plug-in puzzle
La nostra scelta...
Xenofex
Quanto costa: € 125,00
Sito Internet:
www.xenofex.com

Perché tediare gli amici con interminabili sequenze di diapositive e foto delle nostre vacanze? Per quale motivo ci ostiniamo a tenere sulla scrivania delle banalissime immagini, quando possiamo dar loro un tocco di originalità? Ebbene, per dare nuova vita ai nostri ricordi non c'è niente di meglio degli effetti personalizzati... ma invece di fare sempre le stesse modifiche, perché per una volta non cerchiamo anche di divertirci? Uno spunto potrebbe essere quello di realizzare un puzzle, a partire dalle nostre fotografie (magari scattate ad hoc per l'occasione). Sarebbe un'ottima idea regalo o un diversivo per tenere impegnati i nostri figli. In fondo, non è poi così difficile: si tratta di cercare una bella foto, con un soggetto interessante e molti particolari, imprimere su di essa un motivo che riproduca le tessere tipiche di questa forma di "mosaico cartaceo", stampare l'immagine, incollarla su cartoncino e... Va bene! Bisogna ammettere che richiede un bel po' di tempo e risorse, ma la soddisfazione del risultato finale consente di dimenticare anche la parte più lunga e noiosa del progetto: ritagliare le tessere una ad una!

La tessera "mancante"!

È vero, si potrebbe ottenere lo stesso risultato portando la foto in uno studio professionale, con attrezzature in grado di stampare puzzle.. ma quanto ci verrebbe a costare? E poi, dove lo mettiamo l'appagamento che deriva dal realizzare qualcosa con le proprie mani? Con un buon programma di fotoritocco e l'aiuto di una plug-in per effetti grafici otterremo, in pochi clic, tutto ciò che abbiamo in mente! Dunque, prepariamo forbici, colla, cartone... scheda video e mouse!

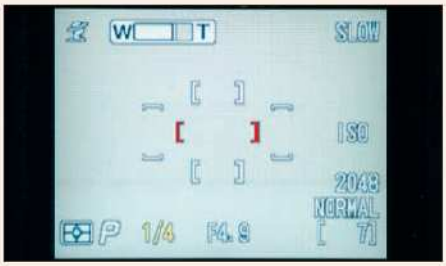
Scegli il puzzle da realizzare

Con una fotocamera digitale possiamo scattare delle foto ad hoc per realizzare i nostri "mosaici di carta". Di seguito abbiamo riportato alcuni consigli per ottenere il meglio da ogni situazione.

PRIMI PIANI

Cosa riprendere

Nel primo piano il soggetto deve essere il protagonista dell'immagine e la sua figura deve staccarsi dal fondo. Controlliamo sempre lo scatto affinché il soggetto risulti sempre nitido e a fuoco.



Impostiamo la digicam

Per questa foto abbiamo utilizzato un treppiede e il programma di scatto **Portrait** *(ritratto) della digicam, avvicinandoci con lo zoom. Se il soggetto ha la luce alle spalle, possiamo attivare il flash in modalità (***Slow** *o* **Fill-in***) per illuminarlo correttamente.*

Occhio al Puzzle!

I leggeri dettagli delle nuvole permettono di non confondere le varie tessere. Se fotografiamo il cielo, facciamo in modo che non sia uno sfondo monocromatico (solo blu!).

FIGURA INTERA

Cosa riprendere

La figura intera non pone grosse difficoltà di realizzazione. Anche qui la figura centrale deve essere a fuoco, avendo l'accortezza di lasciare lo stesso spazio sotto ai piedi e sopra la testa del soggetto.

Impostiamo la digicam

Per realizzare questa foto abbiamo utilizzato le normali impostazioni automatiche della digicam. Se la fotocamera prevede la modalità **Sport**, *possiamo impiegarla per riprendere i soggetti in movimento.*

Occhio al Puzzle!

Quando dobbiamo lavorare su una figura intera, prestiamo particolare attenzione a non far cadere il volto del soggetto inquadrato tra la giunzione delle tessere. Rovineremmo tutto!

PANORAMA

Cosa riprendere

Non incliniamo mai la macchina fotografica! Un orizzonte non perfettamente orizzontale non è artistico, ma brutto a vedersi! È bene collocare la linea d'orizzonte sopra la metà della foto; cerchiamo inoltre d'includere qualche soggetto che dia un senso di prospettiva e profondità.

Impostiamo la digicam

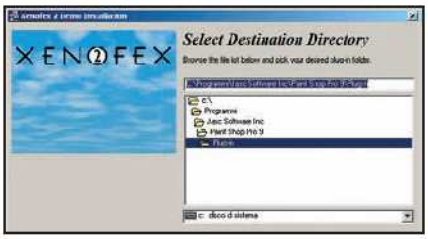
Per scattare foto panoramiche possiamo ricorrere alla modalità **Landscape** *(icona a forma di montagna). Se c'è poca luce, è consigliabile utilizzare un treppiedi, al fine di rendere la macchina più stabile ed evitare che le foto vengano mosse.*

Occhio al Puzzle!

I diversi colori del paesaggio immortalato nella foto ci aiuteranno a ricostruire facilmente il Puzzle. In questi casi, i dettagli sono provvidenziali!

A Creiamo i tratti del mosaico

Diamo il via alla parte "informatica" del nostro progetto, procurandoci tutti gli strumenti necessari al disegno delle tessere. Ecco, quindi, come utilizzare i software Paint Shop Pro 9 e Xenofex.

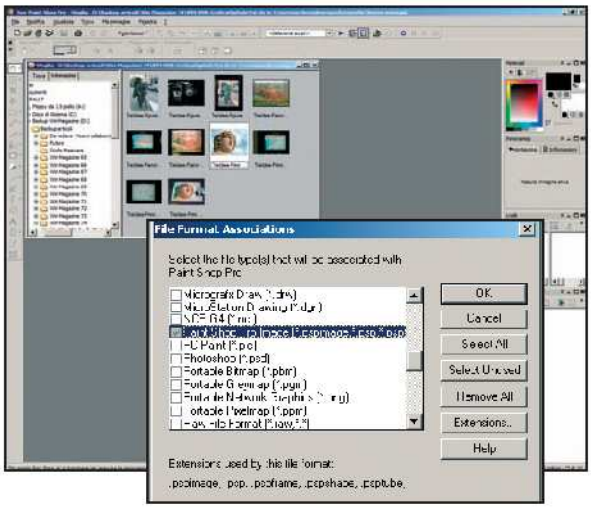


1 Installiamo i programmi

Installiamo Paint Shop Pro (riavviamo il PC se ci viene chiesto). Allo stesso modo, lanciamo il setup d'installazione della plug-in Xenofex. Per integrarla automaticamente nel software di fotoritocco, scegliamo come percorso di destinazione la cartella *Plugin* di Paint Shop Pro (nel nostro caso *C:\Programmi\Jasc Software Inc\Paint Shop Pro 9\Plug-in*).

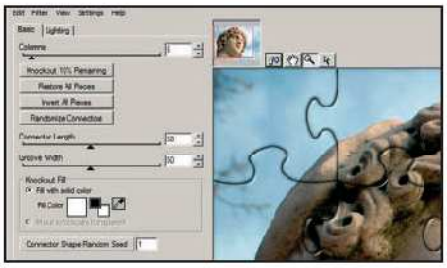
2 Apriamo la foto

Avviamo *Jasc Paint Shop Pro* da *Start/Programmi/Jasc Software* e nella finestra che appare sullo schermo deselezioniamo tutte le estensioni dei file che non vogliamo associate al programma. Clicchiamo su *OK* e andiamo in *File/Browse*, oppure clicchiamo sull'icona a forma di archivio (terzo pulsante in alto a sinistra nella barra degli strumenti), per sfogliare le cartelle del disco fisso in cerca dell'immagine da trasformare in puzzle. Per importarla, facciamo doppio clic su di essa.



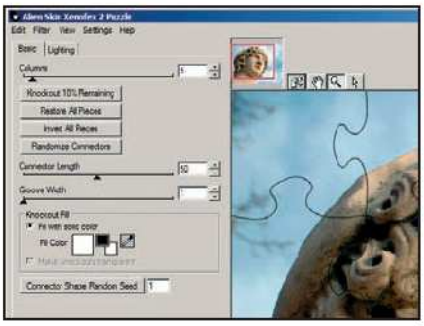
3 Carichiamo il filtro

Dopo aver cliccato sull'immagine per attivarla, selezioniamo il filtro da applicare, tramite il menu *Effetti/Plug-in/Alien Skin Xenofex 2 Demo/Puzzle*. Se viene visualizzata una finestra di avviso che ci ricorda che la versione in uso di Xenofex è una demo, clicchiamo su *Continue*: partirà automaticamente un'anteprima dell'immagine.



4 Il numero di tessere

Il filtro si aprirà in una finestra sovrapposta a Paint Shop Pro. La prima barra scorrevole (slide) *Columns*, in alto a sinistra nella scheda *Basic*, indica quante colonne di tessere verranno applicate alla foto. Per non complicarci la vita, in fase di successivo ritaglio, ci conviene settarle su *5*, in modo tale che su un foglio A4 orizzontale risultino circa 4 righe, per un totale di 20 tessere comodamente ritagliabili.

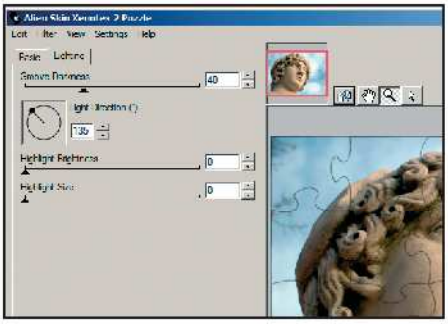


5 Forma e spessore

Le due barre scorrevoli più in basso riguardano la forma dei connettori delle tessere (*Connectors Lengt*) e la larghezza delle scanalature (*Groove Width*). La prima lasciamola impostata su *50*, la seconda portiamola al minimo così da non avere una segnatura dei pezzi troppo spessa.

6 La seconda scheda

Nella sezione *Lighting* stabiliamo l'effetto di illuminazione che darà profondità alle tessere e l'intensità della marcatura nera tra di esse, che ci sarà utile in seguito per ritagliarle. Settiamo *Groove Darkness* a *40* così da vedere le linee, ma evitiamo che queste coprano i particolari della foto. Impostiamo gli altri due slide al minimo.

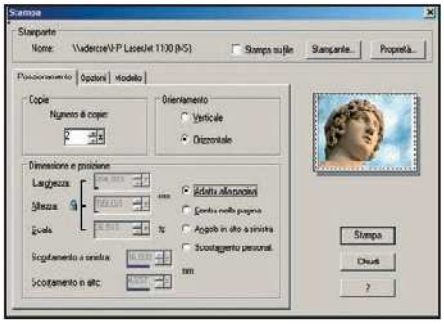


7 Applicare l'effetto all'originale

Appena siamo soddisfatti dell'anteprima che ci viene offerta, possiamo premere su *OK* in alto a destra così da applicare l'effetto sull'immagine originale. La finestra di Xenofex si chiuderà e partirà l'elaborazione della foto principale, scandita da una barra di progressione in basso.

B Stampiamo in duplice copia

Una volta disegnate le tessere, potrebbe essere una buona idea stampare due foto per sicurezza. Nel caso in cui dovessimo perdere o danneggiare qualche pezzo potremmo sempre ricorrere all'immagine di riserva.



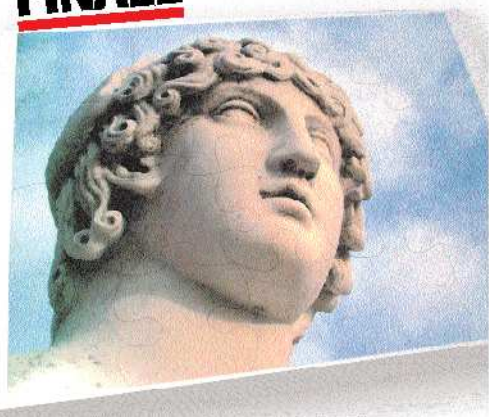
1 Impostiamo la stampa

Premiamo sull'icona della stampante, oppure andiamo in *File/Stampa*, e nella finestra che appare impostiamo su 2 il *Numero di copie*. In *Orientamento* selezioniamo *Orizzontale* (poiché tale è la nostra immagine) e in *Dimensione e posizione* scegliamo *Adatta alla pagina* per usare tutta l'area stampabile del nostro foglio A4.

2 Altre opzioni

Nella scheda *Opzioni* selezioniamo *Colore* e togliamo tutti i segni di spunta dalla categoria *Cornici di stampa*. Infine, premiamo sul pulsante *Proprietà* per la configurazione della stampante, che è diversa per ogni modello. In ogni caso, conviene selezionare il tipo di carta utilizzato (carta fotografica) e la modalità di stampa ad alta qualità. Clicchiamo su *Stampa* per avviare il processo.

IL RISULTATO FINALE



Ecco la nostra stampa! Stiamo attenti a non toccare con le dita l'inchiostro fresco.

PASTICCIAMO CON LA COLLA!

Questi sono gli attrezzi che utilizzeremo per trasformare la stampa del nostro puzzle in un una serie di tessere da attaccare l'una con l'altra.

CARTONE
Il cartone da utilizzare deve avere una certo spessore (ma non eccessivo). Il coperchio di una scatola di cartone potrebbe andare bene. Proviamo anche con il retrocartone di Win Magazine versione Gold

COLLA
Procuriamoci un tubetto di colla vinilica. È l'ideale per incollare il cartone, in quanto una volta seccata, diventa rigida, permette così alle tessere di assumere la giusta consistenza per farle aderire insieme

FOTO
Ovviamente, avremo bisogno anche di un'immagine idonea. In questo articolo abbiamo visto come stamparne una con tanto di segni per le tessere del puzzle

CUTTER
Il taglierino deve essere di qualità. Se la lama non è affilata, correremmo il rischio di deturpare l'immagine stampata, compromettendo il risultato finale. L'ideale è disporre di un cutter con lame intercambiabili, con diversa forma e spessore, in modo da seguire al meglio i contorni delle tessere

BUONI CONSIGLI

STAMPARE IN DIMENSIONE POSTER

Se non si possiede una stampante in grado di stampare in formati grandi, tipo A3, si può tentare su 2 o 4 fogli A4, cercando di far combaciare le tessere centrali. Se è disponibile, utilizziamo la funzione "stampa poster" presente in quasi tutte le più recenti stampanti A4.

LEGGI SUL WEB

www.stampafotodigitali.it
Su questo sito è possibile ordinare la stampa di puzzle professionali a partire dalle proprie foto, in formato 20 x 30 e 30 x 40. I costi si aggirano intorno ai 15 euro per il formato più ingombrante.

PC, COLLA E TAGLIERINO

Finita la parte informatico-tecnologica si apre ora quella rudemente fisica, che tirerà fuori l'artista del bricolage che è in noi.

INCOLLIAMO LA FOTO

Attacchiamo le nostre fotografie con la colla vinilica, su un cartone da imballaggio, facendo attenzione a non sporcare la superficie stampata. Se possibile, lasciamo ad asciugare la foto sotto un asse di legno tenuto in pressione da un peso: in questo modo la foto non si inarcherà asciugandosi.

RITAGLIAMO TUTTE LE TESSERE

Con un taglierino, meglio ancora con un bisturi da fai-da-te, cominciamo a seguire le linee stampate delle tessere. Per facilitare la foratura ci converrà mettere del polistirolo sotto al cartone. Alla fine di ogni sagoma giriamo l'immagine e stacchiamo gli ultimi lembi che trattengono la tessera.

RIFILIAMO IL PUZZLE

Per completare l'opera, rimuoviamo i bordi del puzzle (la cornice bianca della stampa) e per facilitare l'inserimento delle tessere l'una nell'altra, rifiliamole separatamente una per una, togliendo le sbavature di cartone.

IL RISULTATO FINALE

I puzzle sono pronti. Possiamo quindi divertirci a mettere in "disordine" le nostre foto!

Correggiamo l'eccessiva luminosità delle nostre foto con Paint Shop Pro 9 e scopriamo un modo nuovo per duplicare gli oggetti in FreeHand MX

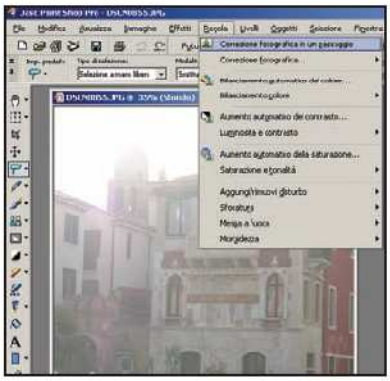
Paint Shop Pro 9

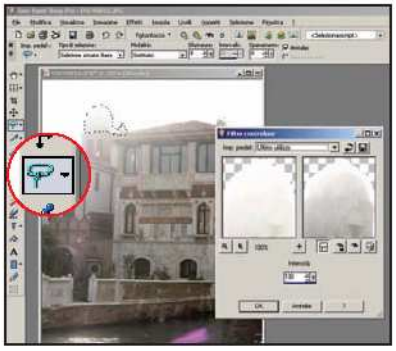
CORREZIONI FOTOGRAFICHE

Poter correggere una foto scattata in condizioni di luce poco favorevoli è una bella opportunità. Con Paint Shop Pro 9, sfruttando le opzioni contenute in *Regola/Correzione fotografica*, possiamo davvero fare miracoli in due clic.

Veloci e scattanti

1 Prendiamo una foto nella quale risulta evidente un eccesso di luminosità che rende indistinguibili molti particolari importanti. Come primo intervento utilizziamo *Regola/Correzione fotografica in un passaggio*. Così vengono apportate le modifiche essenziali per quanto riguarda tonalità, saturazione, luce e contrasto.



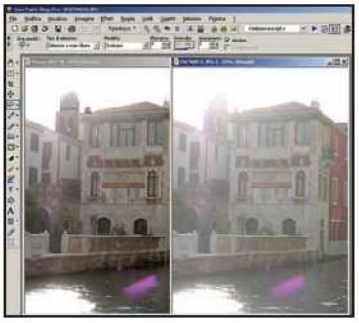


Contorni precisi

2 Il risultato è migliorato, ma non è ottimale! Usiamo quindi i tool di selezione per delimitare l'area del campanile, ovvero l'area che risulta più disturbata dagli effetti di luce. Poiché dovremo apportare interventi di diversa intensità, sarà opportuno lavorare in due fasi, selezionando per prima la parte più sovresposta.

Mai più controluce

3 Applichiamo il filtro *Regola/Correzione fotografica/Controluce* e portiamo al massimo il cursore dell'intensità. Ripetiamo l'operazione con la parte del campanile appena sotto la cupola, con un'intensità di *40*. Infine, usiamo dallo stesso menu il comando *Rimozione disturbo fotocamera digitale* e confrontiamo originale e risultato.



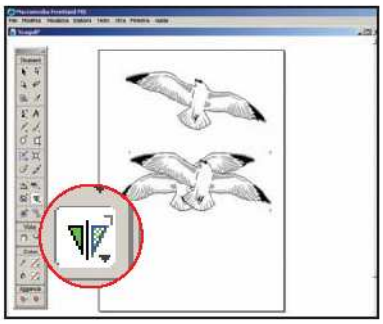
FreeHand MX

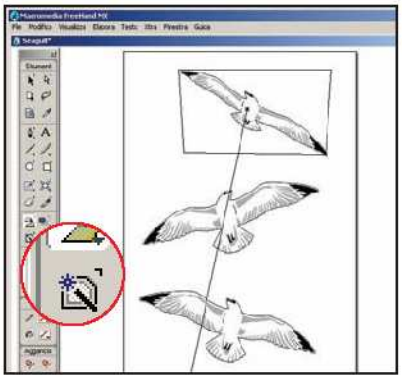
VOLI DI GABBIANO

Vediamo come utilizzare in FreeHand MX gli strumenti di distorsione, rotazione e riflessione, per creare e assemblare assieme diverse ricorrenze dello stesso oggetto. In questo modo potremo realizzare immagini davvero suggestive.

Rifletti e sposta

1 Con l'accessorio *Rifletti*, che si trova nella barra degli strumenti, creiamo tre diverse ricorrenze dell'oggetto. Per applicare la funzione dobbiamo semplicemente selezionarla e fare clic sull'oggetto da riflettere. Creati i cloni, trasciniamoli con il tasto sinistro del mouse nella posizione desiderata, utilizzando lo strumento *Puntatore*.



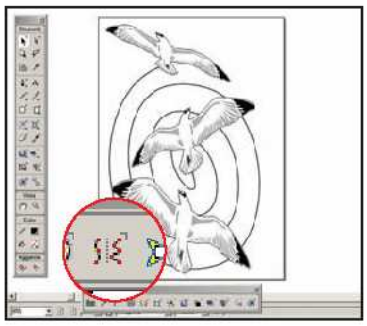


Rotazioni in 3D

2 Passiamo adesso allo strumento *Rotazione 3D*, attiviamolo, selezioniamo con il mouse l'oggetto da ruotare e quindi effettuiamo un trascinamento fino a dargli l'inclinazione desiderata. Ripetiamo l'operazione per i tre disegni. Ora, con lo strumento *Fattore di scala* attribuiamo delle dimensioni diverse a ciascun gabbiano.

Volo a spirale

3 Dal menu *Finestra* attiviamo la barra di controllo degli *Strumenti Xtra* e scegliamo la *Spirale*. Ricordiamo che per accedere al pannello di controllo dello strumento basta un doppio clic sul suo pulsante. Disegniamo la spirale e applichiamole infine un'opportuna distorsione, in modo da adattarsi al volo dei tre gabbiani.



Lenti correttive

Per creare un effetto realistico di sfocatura con Photoshop, possiamo ricorrere alla funzione *Filter/Blur/Lens Blur*. Il filtro *Depth Map* ci permette di controllare i parametri in base alla distanza e quindi sfocare globalmente l'immagine, oppure apportare la correzione solo agli oggetti in primo piano o a quelli presenti sullo sfondo.

File organizzati

In Photoshop, richiamando la voce *Browser* dal menu *File* otteniamo la finestra di gestione dei documenti, *File Browser*. Da qui possiamo organizzare i nostri file in base al criterio di ordinamento preferito (*Sort*), ruotarli (*Edit*), creare all'istante presentazioni PDF oppure assemblare più foto in un panorama (*Automate*).

Variazioni personali

Con Sodipodi, premendo il pulsante *Stroke settings* si apre la finestra di controllo *Objesct Style*, che permette di definire i parametri di riempimento, spessore e colore del tratto. Si possono scegliere anche impostazioni diverse, in base all'oggetto, utilizzando il menu *Apply to* che si trova sulla parte inferiore della finestra.

IL TEST DI WIN MAGAZINE

Sai veramente tutto sulle SCHEDE VIDEO?

Scoprilo rispondendo correttamente alle domande che ti verranno proposte

L'evoluzione tecnologica nel campo informatico va avanti a passi da gigante. Diventa così praticamente impossibile starle dietro, nel vano tentativo di mantenere aggiornato il nostro PC. Non si fa in tempo a prendere dimestichezza con una nuova tecnologia che subito questa viene aggiornata con nuove specifiche e supportata da nuovi prodotti. Un'evoluzione che non ha trascurato le schede grafiche. Negli ultimi tempi abbiamo assistito ad un proliferare di prodotti così avanzati e potenti da far invidia agli Studios Hollywoodiani specializzati nella realizzazione di effetti speciali per il cinema. Alle volte, è sufficiente aggiornare questo componente per dare nuova linfa al nostro computer. Non è un'operazione particolarmente complicata, ma è bene seguire alcune accortezze per evitare di acquistare un scheda che potrebbe risultare incompatibile con la nostra scheda madre. Rispondi correttamente alle domande che ti verranno proposte e scopri se sei in grado di sostituirla da solo!

1 Osserva il modello di scheda grafica riportata in figura e associa ad ogni componente il suo giusto significato

CONNETTORE VGA
Serve per il collegamento analogico di monitor CRT o LCD

ALIMENTAZIONE DELLA VENTOLA
Serve per fornire alimentazione supplementare per il corretto funzionamento del sistema di raffreddamento

USCITA TV-OUT
È presente su alcune schede grafiche dotate di tuner TV

SLOT PCI EXPRESS X16
È l'interfaccia di collegamento tra la scheda grafica e la motherboard

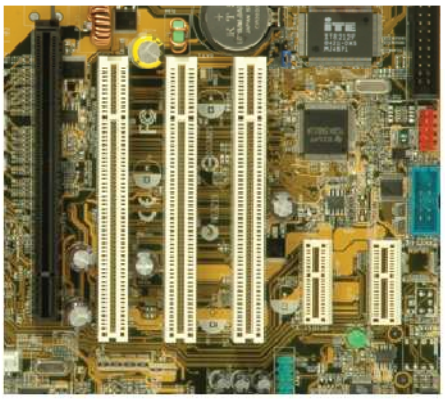
SISTEMA DI RAFFREDDAMENTO
Viene utilizzata per abbassare la temperatura del processore grafico

PROCESSORE GRAFICO
Qui vengono elaborati tutti i dati necessari per la creazione dei pixel grafici sul monitor

CONNETTORE SLI
Presente solo sulle schede nVidia, è utilizzato per collegare in parallelo due schede grafiche

CONNETTORE DIGITALE
Utilizzabile per collegare un monitor LCD con uscita digitale

2 Sai indicare l'esatta tipologia degli slot riportati nella foto sottostante?



☐ **A** Partendo da sinistra, abbiamo lo slot PCI Express X16, tre slot PCI e due PCI Express X1

☐ **B** Partendo da sinistra, abbiamo lo slot AGP, tre slot PCI Express X16 e due PCI Express X1

3 Perché esistono due tipi di slot PCI Express, l'X1 e l'X16?

☐ **A** Lo slot X1, di dimensioni più piccole rispetto all'X16, serve per montare i modelli di schede grafiche più economiche

☐ **B** Perché i produttori di schede grafiche non sono riusciti a mettersi d'accordo sullo standard costruttivo

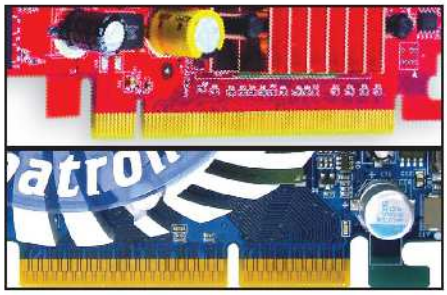
☐ **C** Lo slot X1, anche se ancora poco diffuso, dovrebbe sostituire il vecchio PCI, mentre l'X16 dovrebbe prendere il posto dello slot AGP

4 È vero che lo slot PCI Express X1 verrà utilizzato per l'installazione di modem interni e schede audio?

☐ **A** Vero

☐ **B** Falso

5 Osservando questi due connettori, sapresti indicare quale è AGP e quale PCI Express X16?



☐ **A** Il primo è PCI Express X16, il secondo AGP 8x

☐ **B** Partendo dall'alto, AGP 8x e PCI Express X16

6 È possibile installare una scheda grafica AGP su una scheda madre dotata di PCI Express?

☐ **A** No, i due slot hanno specifiche elettriche, oltre che fisiche, completamente diverse e sono quindi totalmente incompatibili

☐ **B** Sì, in quanto la scheda madre è in grado di gestire le differenti frequenze di funzionamento

7 Perché su alcune schede video è presente un connettore supplementare per l'alimentazione?

☐ **A** Per aumentare la potenza nel caso in cui decidessimo di montare un dissipatore sulla GPU

☐ **B** Perché quella che ricevono attraverso lo slot di connessione con la scheda madre non è sufficiente ad alimentare i sempre più prestanti componenti come RAM e chip video

8 Aggiornando i driver è possibile aumentare le prestazioni della scheda video?

☐ **A** Sì, i driver servono anche ad ottimizzarne il funzionamento e la compatibilità con hardware e software già presenti sul PC

☐ **B** No, i driver servono solo ad aggiungere alcune funzionalità alla scheda

9 È possibile "overclockare" le prestazioni della nostra scheda grafica?

☐ **A** No, le sue componenti, come memoria o chip video, non supportano tale operazione

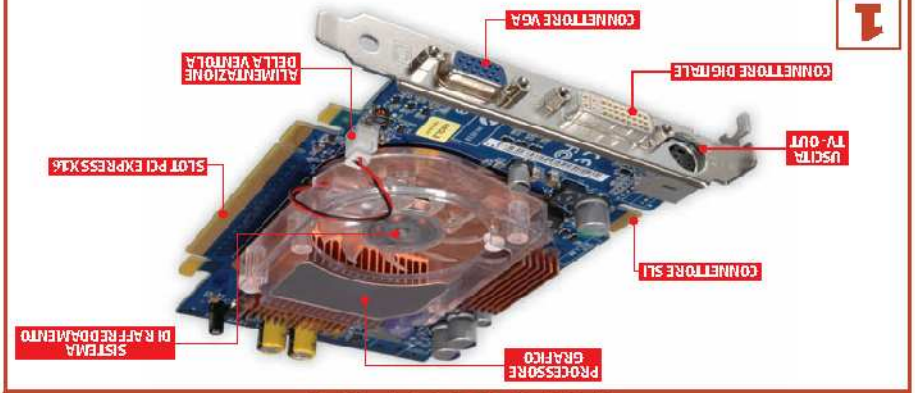
☐ **B** Sì, ma senza esagerare. L'aumento di calore generato potrebbe danneggiare la scheda

10 Che cosa sono e a cosa servono le librerie DirectX?

☐ **A** Sono delle librerie grafiche che consentono la comunicazione diretta tra la scheda grafica e i software (tipo i videogiochi)

☐ **B** Sono delle librerie grafiche che aggiungono l'accelerazione 3D al sistema operativo

LE RISPOSTE DEL TEST



1

INESPERTO

2 A **5** A **8** A

Se non hai risposto correttamente alle prime tre domande, il nostro consiglio è di evitare di mettere mano all'hardware del PC. Se non resisti, procurati i numeri arretrati di Win Magazine: una buona lettura non può che farti bene!

INTERMEDIO

3 C **6** A **9** B

Se hai risposto correttamente alle prime sette domande e conosci le principali componenti di una scheda video, hai discrete conoscenze informatiche, ma il nostro consiglio è quello di procedere sempre con la massima cautela

SMANETTONE

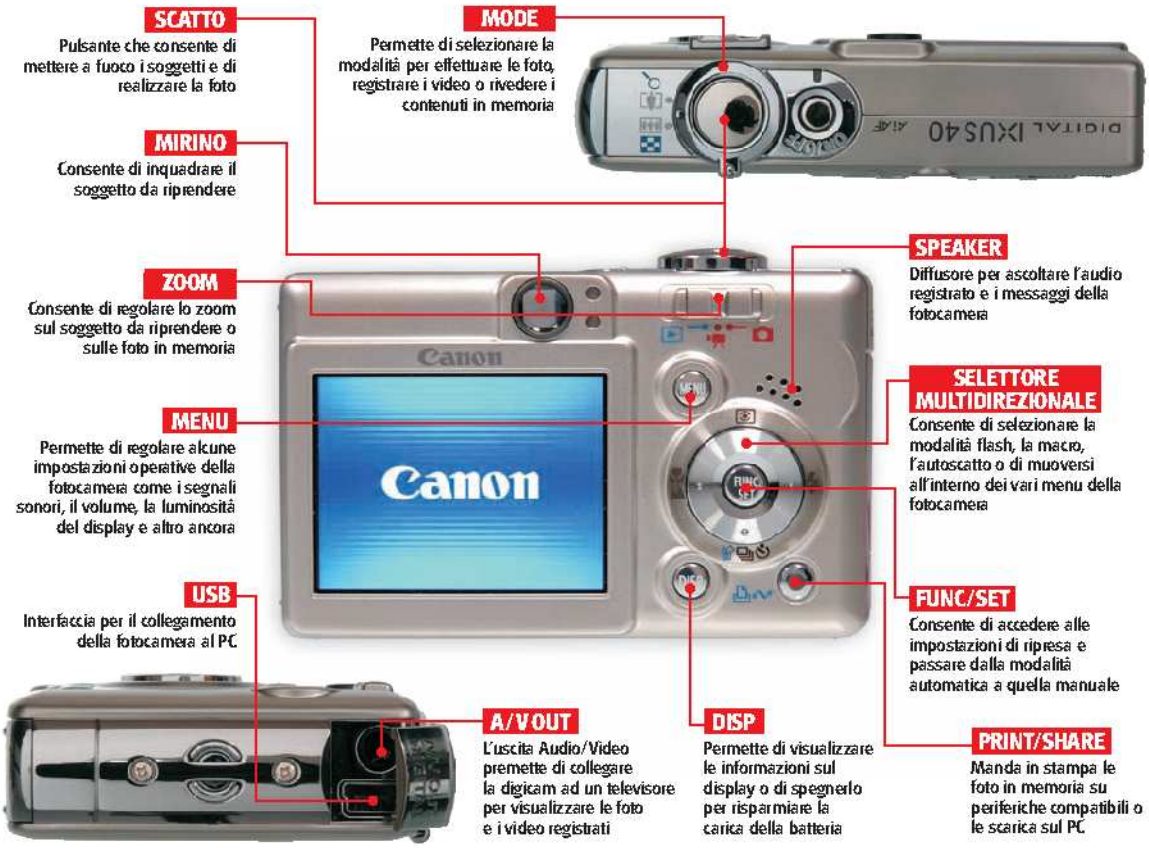
4 A **7** B **10** A

Hai risposto correttamente a tutte le domande? Perfetto. Per te l'hardware di un PC non ha più segreti! Ed inoltre, dimostri di avere anche ottime conoscenze software, oltre che hardware

Utilizziamo le impostazioni manuali della nostra digicam per realizzare splendide fotografie in qualsiasi circostanza

Scatti perfetti in ogni occasione

Le fotocamere digitali sono strumenti molto versatili e facili da usare, grazie alle impostazioni automatiche: basta inquadrare il soggetto che si vuole fotografare e premere il pulsante di scatto. La macchina setterà da sola tutti i parametri per ottenere una buona foto. In alcune situazioni, però, la modalità automatica potrebbe non dare i risultati sperati; ecco perché le digicam consentono di ricorrere alle impostazioni manuali per migliorare gli scatti. In condizioni di scarsa o eccessiva luminosità, la foto può risultare scura o troppo chiara, può avere colori innaturali o presentare disturbo digitale. Se, ad esempio, si usa il flash in notturna o in mancanza di idonea luminosità può risultare che lo scatto abbia il soggetto in primo piano ben illuminato, mentre lo sfondo risulti completamente scuro. Ebbene, tutti questi problemi possono essere risolti agendo su una serie di impostazioni che è possibile trovare anche sulle fotocamere digitali di fascia bassa. Esposizione, sensibilità ISO e bilanciamento del bianco, se impostati correttamente, possono migliorare notevolmente le nostre foto, anche se non disponiamo di uno strumento professionale. Per il nostro scopo ci siamo serviti di una Canon Ixus 40, ma la maggior parte delle digitali compatte integrano queste funzioni. Pertanto, le considerazioni che faremo possono essere tranquillamente generalizzate per tutti gli altri modelli.



Tempo
60 minuti

Difficoltà
Bassa

BUONI CONSIGLI

NIENTE OCCHI ROSSI
Alcune foto scattate col flash potrebbero presentare un fastidioso effetto occhi rossi sul volto del soggetto. Per ridurlo, le fotocamere digitali sono dotate di una funzione chiamata Red-Eye Reduction, identificata da un'icona a forma di occhio. Per attivarla basta cliccare sul selettore della modalità del flash.

COLORI REALI
Configurando il bilanciamento del bianco, assicuriamoci che l'esposizione sia impostata sul valore 0, altrimenti l'immagine potrebbe apparire completamente nera o bianca.

COSA VUOL DIRE

CCD
Sta per Charge-Coupled Device ed è il sensore che cattura la luce proveniente dall'obiettivo e realizza l'immagine. Funziona un po' come la pellicola delle macchine fotografiche ed è composto da un numero elevato di elementi, disposti secondo una griglia. Ognuno di essi corrisponde ad un singolo pixel dell'immagine e ne cattura le informazioni circa il colore, la luminosità e altro. Il numero di questi elementi ci dà anche la risoluzione della fotocamera.

MACRO
Funzione che permette di mettere a fuoco oggetti molto ravvicinati. Può essere utile per realizzare foto di piccoli particolari come fiori, piante, insetti, monete e altro ancora.

Entriamo in modalità manuale

1 Accendiamo la fotocamera premendo il pulsante *ON/OFF* ed entriamo nel menu delle impostazioni con *FUNC/SET*. Selezioniamo la modalità *Manuale* e spostiamoci sul controllo dell'esposizione. Usando il tasto *Selettore multidirezionale* è possibile scegliere un valore compreso tra *-2 EV* e *+2 EV*.

Il bilanciamento del bianco

2 Quest'impostazione è importante per dare alle foto colori naturali. Attraverso il *Selettore multidirezionale* selezioniamo la fonte di luce che illumina il soggetto: è possibile scegliere tra *luce diurna*, *nuvoloso*, *tungsteno*, *fluorescente*, *fluorescente H* e *personalizzato*. Nel caso si abbiano fonti diverse di luce, selezioniamo la *modalità personalizzata* e puntiamo l'obiettivo della fotocamera su un foglio completamente bianco: premiamo, quindi, il pulsante *MENU* per impostare il bilanciamento del bianco ottimale.

Impostiamo la sensibilità ISO

3 Possiamo settare questa impostazioni tra *50* e *400 ISO*. Basta selezionare il valore desiderato con *Selettore multidirezionale* e confermare con *FUNC/SET*. Quando realizziamo foto in condizioni di scarsa luminosità come le ore serali, impostando valori alti otterremo immagini più chiare. Questo, però, aumenterà anche il disturbo digitale presente sulla foto; quindi è meglio non esagerare.

Scattiamo una foto di prova

4 Dopo aver scattato una foto, andiamo in modalità *Play* per visualizzarla. Clicchiamo su *Disp.* per far apparire le informazioni relative all'immagine. Un istogramma ci dirà se è troppo scura (ovvero avrà un andamento decrescente) o se è troppo chiara (il grafico sarà crescente). Nel primo caso dovremo impostare l'esposizione su un valore positivo, mentre nel secondo setteremo un valore negativo. Realizziamo, quindi, un'altra foto con i valori modificati e ricontrolliamo.

AUTOMATISMI DI SCATTO

Ecco le modalità di scatto della Canon Ixus 40. Per impostarne una è sufficiente selezionarla dal menu *Func/Set*.

AUTO	MANUALE	DIGITAL MACRO	RITRATTO
La maggior parte delle impostazioni sono settate automaticamente dalla macchina. Si può regolare solo la risoluzione e la qualità dell'immagine	Lascia all'utente la possibilità di regolare l'esposizione, la sensibilità, il bilanciamento del bianco e molte altre impostazioni	Consente di ingrandire il soggetto ripreso in modalità macro, in modo da ottenere un'immagine più grande e dettagliata (per le foto molto ravvicinate)	Tutte le varie impostazioni della fotocamera vengono automaticamente configurate per realizzare foto di persone in primo piano

NOTTURNO	BAMBINI E ANIMALI	AL COPERTO	SOTT'ACQUA
Questa modalità va utilizzata per scattare foto in condizioni di scarsa luminosità, in modo da ridurre gli effetti dovuti alla mancanza di un cavalletto	Modalità da utilizzare quando si riprendono soggetti in movimento come bambini e animali domestici, in modo da ottenere foto non mosse	Consente di realizzare foto mantenendo i colori naturali, anche quando i soggetti sono illuminati da sorgenti artificiali, come lampade fluorescenti	Selezionare quando si usa la macchina con la custodia impermeabile, per realizzare scatti sottacqua e serve a ridurre i riflessi blu provocati dall'acqua

INFO

QUANTO COSTA: La Canon Ixus 40 viene commercializzata a € 324,00

IL SITO UFFICIALE: www.canon.it

A CHI RIVOLGERSI: Nomatica Tel. 899 788633

CARATTERISTICHE:
SENSORE CCD: 4.0 megapixel
RISOLUZIONE MASSIMA: 2.272 x 1.704 pixel
ZOOM OTTICO: 3X
ZOOM DIGITALE: 3,6X
MACRO: 3 cm
MIRINO: ottico
DISPLAY LCD: 2" a colori da 118.000 pixel
PORTATA FLASH: 0,5-3,5 metri
FILMATI: 640x480 pixel a 30fps
USCITE: USB 1.1, A/V Out
MEMORIA: Secure Digital (16MB inclusi)
BATTERIA: al litio ricaricabile
DIMENSIONI: 86 x 53 x 20,7 mm
PESO: 130 grammi

BUONI ACQUISTI

Due accessori per renderla completa

CANON AW-DC30
Questa custodia consente di realizzare foto fino alla profondità di 3 metri.
Quanto costa: € 95,10
Sito Internet: www.digitalfoto.it

MANFROTTO DIGI-TABLE-TOP
Per realizzare foto con l'autoscatto ed evitare immagini mosse in condizioni di luminosità scarsa.
Quanto costa: € 31,20
Sito Internet: www.bogenimaging.it

La sicurezza la decido io!

Configuriamo Internet Explorer per navigare sicuri in Rete e senza nessun impedimento

Tempo
10 minuti

Difficoltà
Bassa

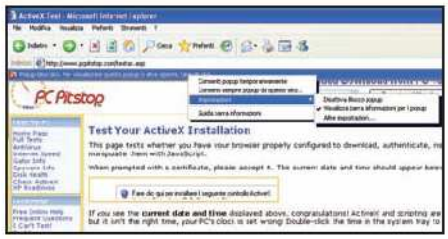
LEGGI ANCHE...

In allegato al numero 68 di Win Magazine (Ottobre 2004), versioni Plus, DVD e Gold abbiamo pubblicato il CD ufficiale Microsoft con il Service Pack 2 per Windows XP. È possibile richiederlo come arretrato al nostro servizio clienti: *serviziocfienti@edmaster.it*

Il Service Pack 2 per Windows XP introduce diverse novità e correzioni anche su Internet Explorer, per aumentare comodità di navigazione e sicurezza del sistema. Ora, il browser Microsoft è finalmente in grado di bloccare i popup, i download di file non richiesti e l'installazione di controlli ActiveX da parte di siti non attendibili. Tuttavia, i popup potrebbero non contenere pubblicità, ma essere parte integrante del sito che stiamo visitando. Ad esempio, quando clicchiamo su un'immagine miniaturizzata, potrebbe aprirsi una finestra contenente la versione a dimensioni reali del file. Il blocco dei controlli ActiveX, invece, potrebbe impedire il caricamento o la visualizzazione di siti che ne fanno uso in modo lecito. Per evitare tali inconvenienti, Internet Explorer dispone di una Barra informazioni che ci avvisa se viene bloccato un popup o l'installazione di un controllo ActiveX, lasciando a noi la decisione.

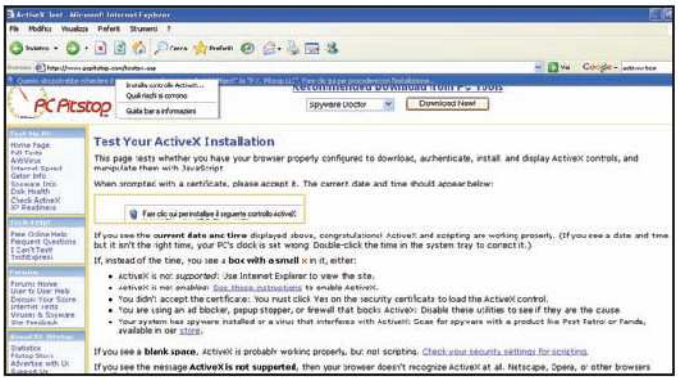
Bloccare i popup

1 Carichiamo Internet Explorer, clicchiamo su *Strumenti/Opzioni Internet*, poi sulla linguetta *Privacy*. In basso troviamo l'opzione *Blocca popup*: accertiamoci che nell'apposita casella sia presente il segno di spunta. Premiamo *Applica* se abbiamo apportato modifiche e clicchiamo sul pulsante *Opzioni*. Mettiamo la spunta su *Mostra Barra informazioni* quando viene bloccato un popup (se non c'è già) e usciamo con *Chiudi*. Clicchiamo su *OK* per condudere.



E se la finestra era utile?

2 D'ora in poi, durante le nostre scorribande sul Web, quando Internet Explorer bloccherà un popup, la *Barra informazioni* comparirà per informarci dell'accaduto. Se vogliamo visualizzare il popup, clicchiamo sulla barra. Potremo scegliere tra *Consenti popup temporaneamente* e *Consenti sempre popup da questo sito* (indicato in caso ne fossimo frequentatori abituali). Attraverso *Impostazioni* possiamo anche disabilitare il blocco popup.



ActiveX sconosciuto?

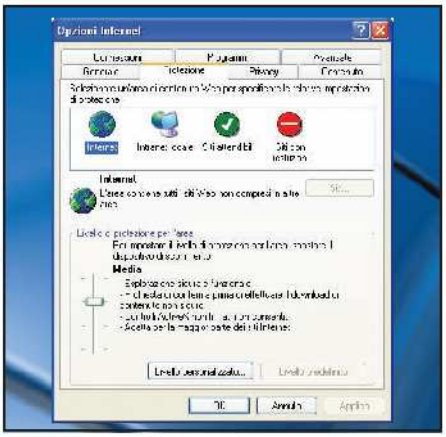
4 Se un sito, per caricarlo correttamente, necessita l'installazione di un controllo ActiveX sconosciuto, la *Barra informazioni* apparirà come al solito per chiederci cosa fare. Clicchiamoci sopra e scegliamo la voce *Quali rischi si corrono*, se desideriamo ulteriori informazioni. Se riteniamo il sito affidabile, clicchiamo su *Installa controllo ActiveX*. Altrimenti, evitiamo di caricare la pagina.

Installare l'ActiveX

6 Valutata l'attendibilità del sito e fatte le nostre scelte, non ci resta che cliccare su *Installa* o su *Non installare* (se abbiamo dei dubbi). Nel primo caso la procedura durerà pochi istanti, dopodiché potremo tornare a navigare sul sito, che ora sarà completamente fruibile. Nel secondo caso, invece, il sito avrà delle pagine più o meno incomplete. Potrebbero persino diventare impossibili da caricare.

Solo siti sicuri

3 Per bloccare il caricamento di controlli ActiveX non firmati, da Internet Explorer clicchiamo su *Strumenti/Opzioni Internet* e quindi sulla linguetta *Protezione*, nella nuova finestra che appare. Ora, clicchiamo sulla prima icona in alto, a forma di globo terrestre, per selezionare l'area *Internet* e impostiamo il livello di sicurezza su *Media*. Questo ci consentirà di navigare in maniera scorrevole e con buona sicurezza. Se non vediamo lo slide, clicchiamo sul pulsante *Livello predefinito*.



Uno, tutti, o nessuno

5 Se scegliamo di installare il controllo ActiveX, apparirà una finestra simile a quella della foto. Cliccheremo su *Più opzioni* e impostiamo delle regole su tutti i controlli ActiveX che il sito dovesse richiedere in futuro. Se lo riteniamo affidabile, scegliamo *Installa sempre software*, altrimenti spuntiamo *Non installare mai*. Selezioniamo *Chiedi conferma ogni volta* per decidere di volta in volta quali controlli ActiveX scaricare.

Personalizziamo!

7 Se le impostazioni di sicurezza predefinite non ci soddisfano, da Internet Explorer clicchiamo su *Strumenti/Opzioni Internet*, poi *Protezione* e *Livello personalizzato*: accederemo alle opzioni di gestione avanzata. Possiamo provare con tranquillità tutte le combinazioni: è sempre possibile tornare alle impostazioni predefinite, tramite il selettore e il pulsante *Reimposta* situati in basso.

COSA VUOL DIRE

POPUP
"Pop-up" in inglese significa "a comparsa". Con la diffusione di Internet è divenuto d'uso comune chiamare "popup" quelle finestre secondarie del browser, che si aprono automaticamente quando navighiamo su alcuni siti. Nella maggior parte dei casi i popup contengono pubblicità e sono piuttosto fastidiosi: se presenti in gran numero, infatti, riempiono lo schermo: mentre il loro caricamento rallenta la navigazione del sito principale.

ACTIVEX
Un controllo ActiveX è un elemento presente in una pagina Web: può essere un semplice box di testo, un grafico, un foglio elettronico o elementi ancora più complessi. È possibile creare controlli ActiveX che abbiano effetti dannosi sul computer su cui sono eseguiti: per questo motivo, Microsoft ha predisposto un sistema di autenticazione dei controlli, che blocca lo scaricamento degli script sconosciuti, potenzialmente pericolosi per il sistema.

BUONI CONSIGLI

UN POPUP PER L'ANTIVIRUS
Alle volte, i popup sono indispensabili per una corretta navigazione in Internet o per il funzionamento di alcuni programmi che richiedono una connessione alla Rete. Questo è il caso del McAfee Antivirus. Quando avviamo la procedura di aggiornamento on-line, il programma prova a visualizzare un popup. Se lo blocchiamo, l'update non potrà essere completato.

Un'e-mail da incorniciare!

Applichiamo elementi decorativi, come sfondi grafici, clipart o caratteri, per abbellire l'estetica dei nostri messaggi di posta elettronica

Tempo
20 minuti

Difficoltà
Bassa

IL SOFTWARE LO TROVI SUL
☑CD ☑DVD

Dreamweaver MX 2004 è presente nella sezione *Internet*, mentre nella sezione *Speciali* abbiamo inserito una strepitosa raccolta di clipart e gif animate già pronte per abbellire le nostre e-mail.

Vogliamo dare un tocco di colore alle nostre e-mail e stupire parenti, amici e colleghi di lavoro? Utilizzando i programmi di posta elettronica più diffusi possiamo rendere i nostri messaggi più simpatici e gradevoli alla lettura, inserendo immagini, sfondi e molto altro ancora. Poiché alcuni di questi software non integrano funzioni avanzate di gestione della grafica, vedremo come personalizzare la nostra posta elettronica creando una pagina HTML decorativa.

Personalizzazioni di base

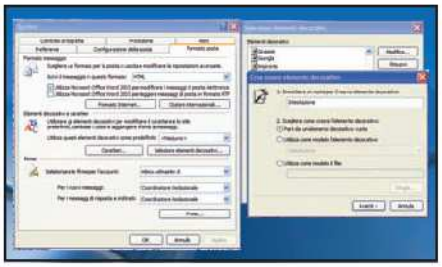
Un messaggio di posta è composto generalmente da testo e da una firma posta in calce ad esso. Le operazioni più semplici che possiamo compiere per arricchirne esteticamente l'aspetto, consistono nel personalizzare lo stile del carattere utilizzato e nell'inserire alcuni elementi decorativi. Capita però che, applicando delle immagini, esse vengano replicate lungo tutto lo sfondo, pregiudicando la leggibilità del testo. Ci rendiamo perciò conto che, per ottenere un risultato migliore, è più opportuno inserire i vari elementi grafici esattamente nella posizione desiderata.

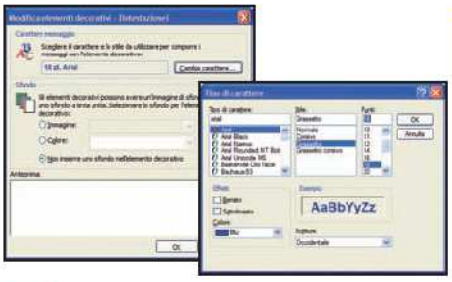
Uno stile unico

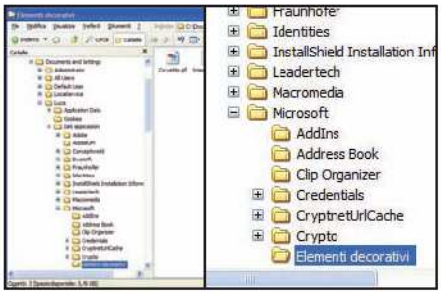
Per rendere attraente l'aspetto di un messaggio di posta, basta realizzare un modello che riporti un logo nella parte inferiore o un'intestazione particolarmente curata al di sopra del testo. Vedremo appunto come creare un formato grafico di e-mail, da applicare in Outlook 2003, con l'intestazione grafica collocata

A Creiamo l'elemento decorativo

Utilizzando le opzioni di Outlook 2003 possiamo generare un nuovo elemento decorativo, che verrà salvato automaticamente in un file in formato HTML, pronto per essere modificato in Dreamweaver.







1 Prepariamo il decoro

In Outlook 2003 clicchiamo sul menu *Strumenti/Opzioni* e poi sull'etichetta *Formato posta*. Clicchiamo ora sul tasto *Selezione elementi decorativi* e successivamente su *Nuovo*. Digitiamo il nominativo che desideriamo attribuire all'elemento in fase di creazione, selezioniamo la voce *Parti da un elemento decorativo vuoto* e premiamo su *Avanti*.

2 Una base semplice

Nella finestra *Modifica elementi decorativi*, scegliamo il tipo di carattere che vogliamo applicare alle e-mail (a tal fine utilizziamo il tasto *Cambia carattere*). Nella sezione *Sfondo* scegliamo *Non inserire uno sfondo nell'elemento decorativo* (eventuali modifiche a colori e grafiche saranno apportate durante la modifica dell'HTML) e clicchiamo su *OK*.

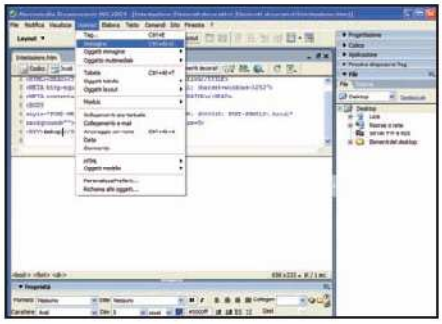
3 Apertura dell'HTML

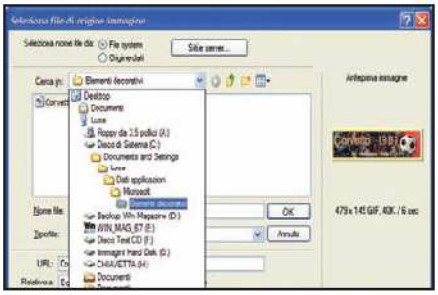
Verrà generato automaticamente un file *.htm* che avrà lo stesso nome dell'elemento decorativo appena memorizzato. Andiamo in *C:\Documents and settings\nome utente\Dati applicazioni\Microsoft\Elementi decorativi* e tra i file in formato HTML presenti troveremo quello appena creato.

nella parte superiore ed il corpo del messaggio libero da immagini o colori che renderebbero poco leggibile il testo. A questo scopo utilizzeremo una tecnica che, attraverso apposite funzionalità di Outlook 2003, prevede la composizione guidata di un file HTML idoneo e, in un secondo momento, la modifica di tale pagina attraverso un programma per la creazione di pagine Web (nel nostro caso Dreamweaver MX 2004).

B Inseriamo l'immagine

Apriamo ora l'elemento decorativo appena creato con Dreamweaver e inseriamo un logo preparato ad hoc o eventualmente scaricato da Internet, che costituirà l'intestazione di tutte le nostre nuove e-mail.





1 Inserimento file grafici

Apriamo Dreamweaver e trasciniamo sulla finestra principale il file HTML appena creato con Outlook, che verrà così aperto per la modifica. Per inserire il logo, che può essere costituito da un'immagine salvata nei classici formati Web (.gif, .jpg o .png), scegliamo la voce *Immagine* da *Inserisci* e attendiamo il caricamento della schermata successiva.

2 Ricerca dell'immagine

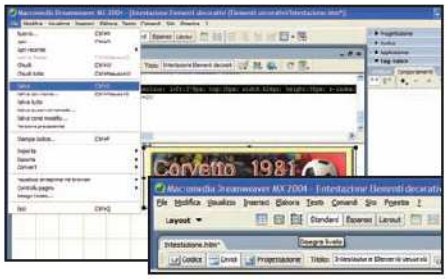
Navighiamo tra la struttura delle cartelle del nostro disco fisso fino a raggiungere la directory *C:\Documents and settings\nome utente\Dati applicazioni\Microsoft\Elementi decorativi* dove avremo avuto cura di spostare il file grafico da utilizzare. Per evitare problemi durante l'invio delle e-mail, i file con la grafica devono essere collocati nella stessa cartella del file HTML che stiamo modificando.

3 Scelta dell'immagine

Selezioniamo il file grafico di nostro interesse, tra quelli memorizzati nella cartella, e verifichiamo che nel campo *URL*, in fondo al riquadro, venga indicato il nome dell'immagine. Controlliamo poi che nella casella *Relativo a* compaia la scritta *Documento*, seguito dal nome del file HTML che stiamo modificando. Infine, clicchiamo su *OK*.

C Gli ultimi ritocchi!

Dobbiamo adesso memorizzare il file HTML dell'elemento decorativo per poterlo applicare automaticamente a tutte le nostre e-mail. Per farlo, sarà sufficiente impostarlo come sfondo.



1 Posizionamento e salvataggio

Per posizionare con la massima precisione l'intestazione trasciniamo l'immagine che compare nella schermata di Dreamweaver. A tal fine, nella modalità di visualizzazione *Layout*, dalla barra orizzontale degli strumenti scegliamo lo strumento *Disegna livello* e disegniamolo esattamente nella posizione dove vogliamo che compaia. Clicchiamo nel menu *File* sulla voce *Salva*.

2 Verifica dei cambiamenti

Se abbiamo eseguito tutte le modifiche, ritornando nel pannello di configurazione degli elementi decorativi di Outlook vedremo che il riquadro di anteprima che raffigura l'elemento modificato rappresenterà l'immagine inserita. Clicchiamo su *OK* e selezioniamo il nuovo elemento dal menu a tendina *Utilizza questi elementi decorativi come predefiniti*. Confermiamo, quindi, con *OK*.

3 Intestazione automatica

Quando creiamo una nuova e-mail, l'elemento decorativo così creato e reso come predefinito otterrà l'effetto di riportare una sola immagine esattamente nella posizione dove l'abbiamo collocata agendo con il nostro editor HTML. Per scrivere il messaggio basterà spostarsi sotto l'immagine e digitare il testo.

Comunicare senza limiti

Più di 30 consigli per configurare MSN Messenger e videochattare alla grande

CREIAMO UN ACCOUNT

Per utilizzare MSN Messenger è necessario avere un account di posta Hotmail attivo o essere registrati al servizio *Passport .NET*. Connettiamoci ad Internet, apriamo MSN Messenger e clicchiamo sul pulsante *Accedi*. Si aprirà la finestra di creazione guidata del profilo Passport .NET. Se invece si apre la finestra di dialogo che ci chiede l'indirizzo di posta e la password, clicchiamo sul link *Richiedi profilo Passport .NET*, quindi su *Avanti*, selezioniamo *No, Desidero aprire un account e-mail MSN Hotmail* e ancora su *Avanti*. Si aprirà una pagina di Internet Explorer contenente un modulo da riempire con i nostri dati, l'indirizzo di posta Hotmail da creare e la rispettiva password. Confermiamo con *Accetto*. L'account di posta sottoscritto potrà essere utilizzato per collegarsi ad MSN, premendo il pulsante *Accedi*.

LEGENDA

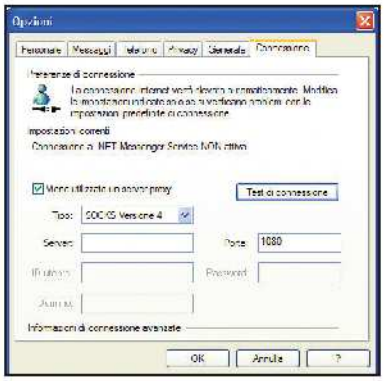
- DIFFICOLTÀ ELEVATA
- DIFFICOLTÀ BASSA
- DIFFICOLTÀ MEDIA

Ad ogni avvio di Messenger verrà richiesto l'inserimento dei dati relativi al nostro account Hotmail (e-mail e password). Per automatizzare questa procedura, spuntiamo la casella *Accesso Automatico* e confermiamo con *OK*.

CANCELLARE I DATI DI ACCESSO

Una volta abilitato l'accesso automatico è sempre possibile sovrascrivere i dati di accesso per evitare eventuali intrusioni non autorizzate al servizio di messaggistica istantanea. Selezioniamo nel menu *Strumenti* la voce *Opzioni*. Nella pagina di configurazione, con etichetta *Generale*, deselezioniamo la voce *Consenti l'accesso automatico se connesso a Internet*. Chiudiamo il programma selezionando col tasto destro l'icona presente nella System Tray (vicino all'orologio di Windows) e cliccando sulla voce *Esci da MSN Messenger*.

Riapriamo il programma e, nella schermata di login, clicchiamo su *Fai clic qui per accedere con un altro account*. Ci ritroveremo davanti alla schermata di login. Inseriamo dati diversi dai nostri, anche non corretti, e clicchiamo su *OK*.



IL PROXY CHE BLOCCA

Se ci troviamo in una rete aziendale o universitaria, il modulo di connessione di MSN Messenger potrebbe incontrare ostacoli che, nella maggior parte dei casi, sono costituiti da filtri come firewall o server proxy. Nel caso di un server proxy, impostiamo dei parametri che permettono di sbloccare il servizio: dal menu *Strumenti* scegliamo la voce *Opzioni* e nella pagina *Connessione* abilitiamo la voce *Viene utilizzato un server proxy*. A questo punto, scegliamo il tipo di server dal menu a tendina *Tipo* e digitiamo i dati di accesso nei campi sottostanti. Si tratta di informazioni tecniche note all'amministratore di rete e che solo lui può darci. Premiamo sul tasto *OK* per abilitare i nuovi settaggi e proviamo a riconnetterci al servizio.

SE IL PROBLEMA DIPENDE DAL FIREWALL

Il blocco del servizio può anche essere dovuto a un firewall. In questo caso dobbiamo impostarlo per consentire all'MSN Messenger di

SOTTO LA LENTE

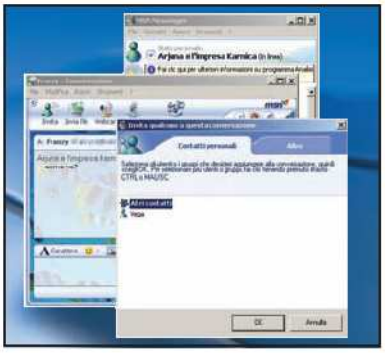
AGGIORNAMENTI DELL'ULTIMA ORA

Lo scorso 8 febbraio Microsoft ha rilasciato un importante aggiornamento di sicurezza per MSN Messenger. Tale patch risolve una vulnerabilità del programma, nell'elaborazione delle immagini PNG, che potrebbe essere sfruttata da un pirata informatico per prendere il controllo del nostro PC ed eseguire operazioni dannose e ovviamente non autorizzate. La vulnerabilità e l'aggiornamento riguardano solo le versioni 6.1 e 6.2 di MSN Messenger. La patch, di circa 5 Megabyte, può essere scaricata dal sito http://download.microsoft.com/download/2/8/1/2817ceaf-2de7-48bc-b33c-5ad924ae93e7/IT/SetupDL.EXE. Per maggiori informazioni, possiamo consultare il bollettino di sicurezza Microsoft raggiungibile al link http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=it&FamilyID=ebe898d8-fe1c-4a5e-993c-5fab3e62c925.

accedere a Internet. Ogni firewall ha dei diversi sistemi di impostazione. Con Zone Alarm, per esempio, sarà lo stesso programma a chiederci se autorizzare o meno l'MSN Messenger. Clicchiamo sul tasto *Allow* per consentire al software di accedere liberamente ad Internet.

CONVERSAZIONI MULTIPLE

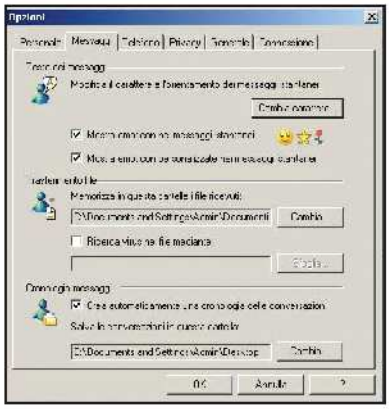
MSN Messenger consente di intrattenere una conversazione contemporanea con più utenti. Mentre stiamo chattando con un contatto,



all'interno della finestra di comunicazione già aperta scegliamo dal menu *Azioni* la voce *Invita qualcuno a questa conversazione*. Nella finestra che si apre verranno visualizzati i contatti attualmente on-line, che potremo selezionare e invitare cliccando sul tasto *OK*. Tutti gli utenti presenti nella chat potranno così comunicare tra di loro.

SALVARE UNA CONVERSAZIONE

Una volta chiusa una finestra di conversazione, tutti i messaggi digitati vengono automaticamente cancellati, impedendone il recupero. Se una conversazione contiene informazioni particolarmente interessanti, per salvarla integralmente prima di chiudere la finestra è sufficiente selezionare nel menu *File* la voce *Salva con Nome*, scegliere il nome del file di testo in cui memorizzare le informazioni e la cartella



dove salvarlo. Per automatizzare questa procedura, dal menu *Strumenti* clicchiamo su *Opzioni*. Nel pannello che compare clicchiamo sull'etichetta *Messaggi*. Da qui abilitiamo, nella parte inferiore della pagina, l'opzione *Crea automaticamente una cronologia delle conversazioni*. Da questo momento sarà possibile recuperare e consultare tutti i messaggi scambiati con ogni contatto. Per rileggerli, apriamo una finestra di chat verso il contatto del quale vogliamo recuperare i messaggi già scambiati e selezioniamo nel menu *File* la voce *Apri cronologia dei messaggi*.

IN BREVE

CHATTARE ON-LINE

È possibile, attraverso un nuovo servizio offerto dal portale MSN, accedere al sistema di messaggistica istantanea MSN Messenger anche se sul PC di cui disponiamo non è installato alcun software specifico. Accediamo al sito http://web-messenger.msn.com ed effettuiamo il login inserendo i dati del nostro account. Dopo pochi istanti si aprirà una finestra simile, nell'aspetto e nelle funzionalità, a quelle del Messenger classico.

SFIDA GLI AMICI

Le versioni più recenti di MSN Messenger consentono di giocare on-line con un nostro contatto. Per sfidarlo a uno dei giochi forniti con il programma, basta cliccare, all'interno di una normale finestra di conversazione, sull'icona *Giochi e Divertimento*: nella nuova schermata che ci verrà mostrata, scegliamo un gioco e attendiamo che il nostro contatto accetti la sfida. In caso affermativo, comparirà per qualche istante una piccola finestra che visualizza il caricamento del gioco. Al termine, sarà possibile interagire in diretta!

TESTO E VOCE!

Le ultime versioni di MSN Messenger consentono di comunicare in diversi modi, oltre che con il testo anche attraverso la voce e il video. Se entrambe le persone impegnate in una chat sono dotate di microfono e casse, è pos-

sibile stabilire una connessione audio che trasformerà la chat testuale in una videotelefonata. Per invitare una persona a una conversazione audio basta, all'interno di una finestra di chat già aperta, cliccare sull'icona *Audio*. Stabilita la connessione sarà possibile regolare il volume di casse e microfono, trascinando i cursori a destra dell'immagine rappresentante i due interlocutori.

GESTIRE LE FINANZE PERSONALI

Nella pagina del Messenger dedicata al servizio Money, cliccando sul link nella parte inferiore *Gestire il mio portafoglio MSN Money* si aprirà una finestra del browser predefinito con la pagina Web del portale MSN dedicata agli strumenti di gestione delle finanze personali. Da qui possiamo scegliere se utilizzare i servizi a pagamento o quelli gratuiti presenti nella sezione raggiungibile cliccando su *Portafoglio Base*.

PERSONALIZZARE I MEEGO

Oltre a modificare sfondi, avatar e stile della scrittura, MSN Messenger prevede la possibi-

lità, attraverso servizi a pagamento offerti dai partner del portale MSN, di acquistare elementi personalizzati come emoticons, cioè le faccine espressive inviabili all'interno di messaggi di testo, e Meego, i nuovissimi personaggi da costruire on-line. Per costruire "pezzo dopo pezzo" un Meego personalizzato, dopo aver cliccato sul pulsante a sinistra del messenger, sul simbolo dell'omino, nella schermata che appare clicchiamo sul grande pulsante centrale *Crea il tuo Meego*. Si aprirà una finestra di Explorer da dove potremo assemblare le parti fisiche e gli abiti del personaggio. Conclusa la personalizzazione, attraverso un sistema di pagamento elettronico potremo acquistare il Meego creato e aggiungerlo alle immagini utilizzabili come avatar.

RICERCA DI NUOVI AMICI

Le nuove versioni del Messenger, che non prevedono più la vecchia chat pubblica, hanno introdotto un sistema di ricerca dei contatti molto avanzato che consente di trovare nuovi amici attraverso l'inserimento di interessi in comune. Clicchiamo nel menu *Contatti* su *Cerca un contatto* e, nel menu che si apre, *Ricerca in base agli interessi*. Nella finestra di Explorer che appare possiamo navigare tra le migliaia di iscritti a MSN Messenger, diccando sulle varie categorie di interessi.

IMPEDIRE A UN CONTATTO DI VEDERCI

Per evitare che uno dei contatti della nostra lista possa sapere se siamo on-line in quel momento, possiamo seguire due strade: renderci invisibili a tutti, oppure bloccare il singolo contatto. La seconda alternativa presenta l'indubbio vantaggio di continuare a permetterci di comunicare con tutti gli altri contatti in elenco. Per effettuare tale operazione, selezioniamo nell'elenco il contatto da cui non vogliamo essere visti, clicchiamo sul suo nominativo col tasto destro e scegliamo l'opzione *Blocca*. Per ripristinare la situazione di normalità e renderci nuovamente visibili, selezioniamo il nominativo del contatto e scegliamo la voce *Annulla Blocco*.

MEMORIZZIAMO I CONTATTI

L'elenco dei nostri contatti può essere salvato per effettuare operazioni di backup o

per inserire in automatico l'intero elenco tra i nominativi di un eventuale altro account di MSN Messenger. Per procedere, clicchiamo sulla voce *Salva elenco contatti* nel menu *Contatti* della finestra principale. Scegliamo come formato *Contatti di Messenger (*.ctt)*, indichiamo dove salvare il documento e concludiamo l'operazione cliccando su *Salva*. Allo stesso modo, per importarli in nuovo account è sufficiente cliccare sulla voce *Importa contatti da un file salvato* e individuare il documento di backup.

AGGIUNGERE UN CONTATTO IN RUBRICA

MSN Messenger si integra con il sistema di gestione dei contatti di Windows. Per aggiungere un contatto al Messenger che si trova già nella nostra rubrica di posta elettronica, per esempio di Outlook Express, basta selezionare nel menu *Contatti* la voce *Aggiungi Contatto* e, nella schermata che appare, scegliere l'opzione *Selezionando un contatto esistente nella Rubrica*. A schermo comparirà l'elenco di tutti i contatti in rubrica.

RENDERE LA WEBCAM INACCESSIBILE

Se abbiamo una Webcam collegata al PC, quando siamo in MSN Messenger è possibile per un utente richiedere una video-

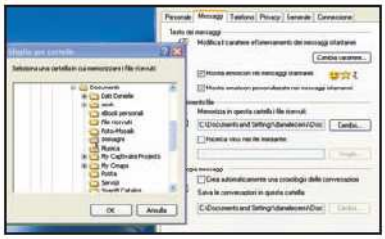
chat. Qualora non volessimo offrire questa opportunità ai nostri interlocutori non è necessario scollegare la Webcam. Infatti, da *Strumenti/Opzioni/Personale* possiamo disabilitare l'accesso del Messenger alla videocamera, deselezionando la voce *Condividi con altri le funzionalità della mia webcam*.

CAMBIO DEL NICKNAME

Uno degli aspetti più divertenti di MSN Messenger è la possibilità di modificare velocemente il nome con cui veniamo visti dagli altri contatti. Ogni giorno, o più volte al giorno, possiamo così utilizzare un nickname in sintonia con il nostro umore. Per cambiare il nome basta accedere al pannello di controllo contraddistinto dall'etichetta *Personale*, che si raggiunge cliccando nel menu *Strumenti* sulla voce *Opzioni*. Da qui, immettiamo nel primo riquadro in alto il nome o la frase desiderata e rendiamola attiva cliccando su *OK*.

DOVE MEMORIZZARE I FILE RICEVUTI

Se si scambiano file inviati tramite Messenger, è possibile scegliere la cartella del disco fisso dove verranno memorizzati i documenti a fine trasferimento. Apriamo il



menu *Strumenti*, scegliamo la voce *Opzioni* e clicchiamo sull'etichetta *Messaggi*. A questo punto selezioniamo il pulsante *Cambia* al centro del pannello e, nella finestra che si apre, scegliamo la cartella dove troveremo in seguito tutti i file trasferiti via Messenger.

SCANSIONE ANTIVIRUS

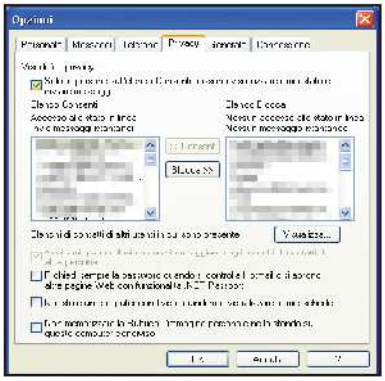
Pur non integrando un sistema per la scansione dei file trasmessi, MSN Messenger consente di estendere le proprie funzionalità con quelle di un eventuale antivirus installato nel computer. Per attivare la scansione automatica dei file trasmessi via Messenger si deve abilitare l'opzione *Ricerca virus nei file mediante* presente nel pannello di configurazione *Strumenti/Opzioni/Messaggi*, cliccare sul tasto *Sfoglia* e individuare nel disco fisso il file eseguibile che lancia il nostro antivirus. .

PIÙ SICUREZZA USANDO ALTRI PC

Utilizzando un accesso al Messenger attraverso altri PC, è possibile che alcuni nostri dati come login e password vengano memorizzati per distrazione. Per evitare che qualcuno possa accedere a Messenger o ad altri servizi MSN con i nostri dati, scegliamo dal menu *Strumenti* la voce *Opzioni*, clicchiamo su *Privacy* e spuntiamo le voci *Richiedi sempre la password quando si controlla Hotmail* e *Non memorizzare la Rubrica, l'immagine personale né lo sfondo su questo computer*.

BLOCCO SELETTIVO DEI CONTATTI

Per regolare velocemente le impostazioni di blocco dei contatti è possibile, oltre che



agire singolarmente su ciascuno di essi (attraverso il menu che compare cliccando col tasto destro del mouse sui singoli nomi in elenco), accedere al pannello *Privacy* presente nella finestra che appare scegliendo nel menu *Strumenti* la voce *Opzioni*. Spuntiamo la casella *Solo le persone sull'elenco*, selezioniamo i contatti da bloccare nella finestra a sinistra e rendiamo operativo il blocco cliccando sul tasto *Blocca*

RIMUOVERE IL MESSENGER DA IE

Microsoft Messenger è integrato nelle funzionalità delle barre dei comandi di Explorer. Per disattivare l'integrazione tra i due strumenti Web possiamo accedere alla *Gestione dei componenti aggiuntivi*, presente nel menu *Strumenti* di Explorer, e rimuovere MSN Messenger. Nella finestra di gestione, selezioniamo la voce *Windows Messenger* e clicchiamo su *Disattiva*. Quindi, premiamo su *OK* per confermare.

IN BREVE

POSTA E CHAT

L'integrazione dei servizi offerti dal portale MSN è pressoché totale. Accedendo alla casella di Hotmail, cliccando sull'etichetta *Contacts* noteremo non solo che l'elenco dei contatti coincide con quello del Messenger ma che, addirittura, i contatti on-line in quel momento sono identificati dal simbolo dell'omino blu. Clicchiamo sui contatti on-line per inviare un messaggio istantaneo che sarà ricevuto attraverso Messenger.

BLOCCARE I CONTATTI

Dopo aver condiviso con un contatto una lavagna o un'applicazione per chiudere qualsiasi tipo di condivisione ed avere la certezza che nessuno possa accedere ai nostri programmi è sufficiente diccare sull'icona *Chiudi* presente nel piccolo pannello *Sessione di condivisione*.

Modifichiamo il motore di ricerca predefinito di Avant Browser e inviamo richieste di pagamento per oggetti venduti o servizi erogati con Paypal

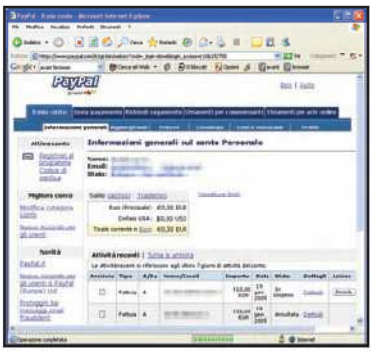
PayPal

LA MONETA DEL WEB

Se vendiamo oggetti all'asta tramite eBay o altri portali simili, uno dei metodi più sicuri per riscuotere denaro è quello di utilizzare il sistema di pagamento on-line fornito da www.paypal.it. Ecco come inviare una richiesta di pagamento ad un compratore.

Accesso a Paypal

1 Dopo esserci registrati gratuitamente al servizio per i pagamenti Paypal, effettuiamo l'accesso con i dati di autenticazione personali inviatici via e-mail. Dopo qualche istante di attesa si aprirà il pannello di gestione del nostro conto Paypal. Accediamo alla funzionalità di invio delle richieste di pagamento cliccando sull'etichetta *Richiedi pagamento*.



Invio della richiesta

2 Cliccchiamo ora sull'etichetta *Crea richiesta di pagamento* e compiliamo tutti i campi del modulo avendo cura di inserire l'indirizzo e-mail del destinatario della richiesta e di specificare i dettagli dell'operazione. Dopo aver diccato su *Continua*, ci verrà richiesta conferma e saranno riepilogati gli estremi della richiesta.

Richieste dettagliate

3 Se vogliamo erogare una richiesta di pagamento dettagliata per più oggetti, possiamo compilare un modulo avanzato di fatturazione che permetterà al destinatario di individuare le singole voci di costo della nostra richiesta. Cliccchiamo, dalla schermata *Richiedi pagamento*, sull'etichetta *Crea fattura*. Compiliamo tutti i campi e procediamo con il suo invio diccando sul tasto *Continua*.

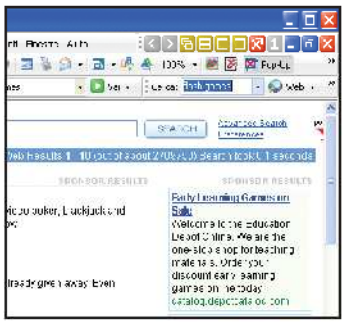
Avant Browser

RICERCHE PERSONALIZZATE

Installando una versione recente di Avant Browser noteremo come il motore di ricerca non è più quello standard predefinito, come accadeva nelle prime versioni del programma. Il browser, infatti, permette di sostituirlo, ad esempio, con Google.

Ricerca rapida

1 La barra di ricerca nel Web di Avant Browser consente di digitare le parole di ricerca e, cliccando sul tasto *Web* in alto a destra, di visualizzare i risultati in una nuova finestra in pochissimi istanti. Dopo l'installazione, i risultati sono visualizzati attraverso una pagina dall'aspetto simile a quella di Google che però, in realtà, è il servizio "concorrente" di AvantFind.

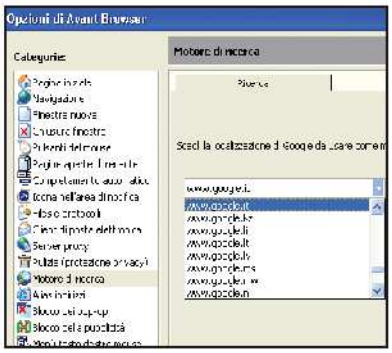


Configurazioni su misura

2 Sostituiamo AvantFind con Google attraverso le opzioni dedicate alla configurazione dei motori di ricerca predefiniti. Apriamo il menu *Strumenti* e scorriamolo fino a selezionare la penultima voce in elenco, *Opzioni di Avant Browser*. Nel pannello di configurazione che si apre, scegliamo la voce *Motori di ricerca* nella colonna a sinistra della schermata.

Il nostro preferito

3 Cliccchiamo sull'etichetta *Ricerca* e apriamo il menu a tendina presente nella parte destra della schermata. Vedremo un lungo elenco di versioni localizzate di Google. Scorriamo in basso fino a selezionare la versione www.google.it. Per rendere operative le modifiche cliccchiamo sul pulsante *Applica* e poi su *OK*.



I servizi "segreti" di Google

Per accedere ai servizi sperimentali offerti da Google è necessario accedere alla versione inglese del portale. Oltre a digitare www.google.com nella barra degli indirizzi del browser, che molto probabilmente ci reindirizzerà sulla versione italiana del portale, dobbiamo cliccare sul link *Google.com in English*. I servizi sperimentali sono accessibili cliccando sul link *More*.

I negozi di eBay

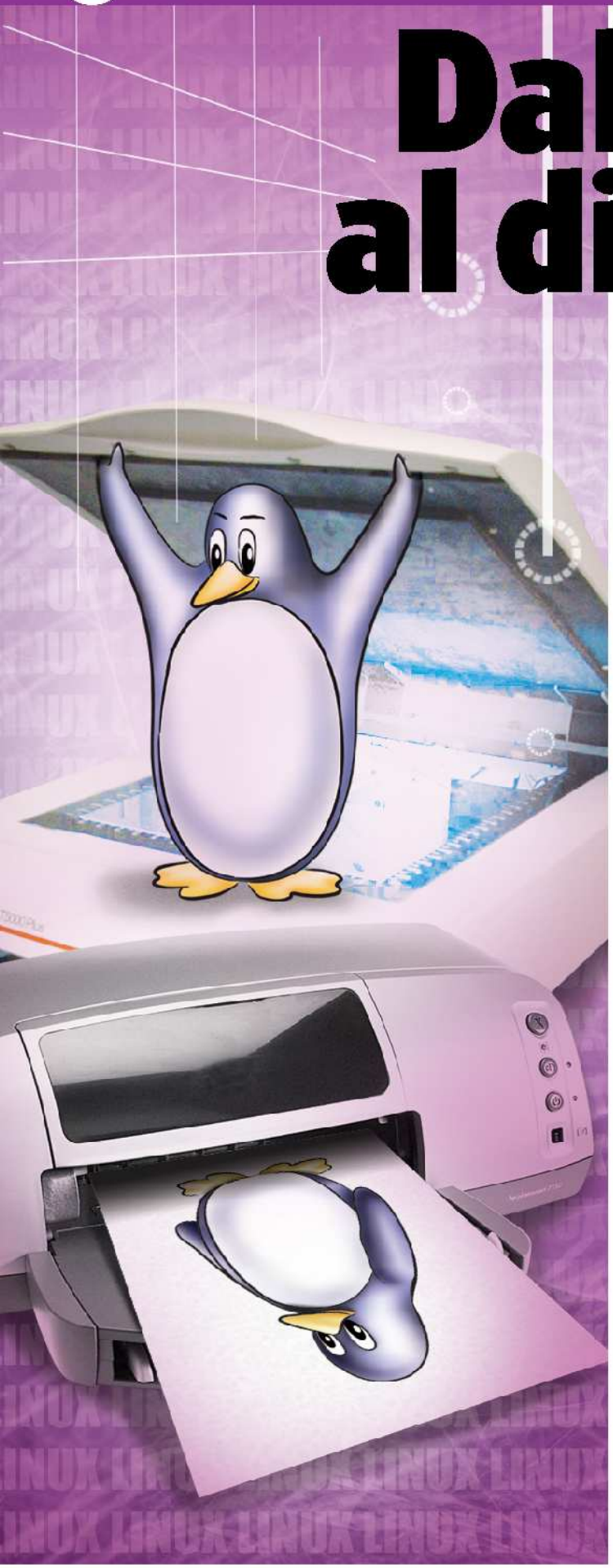
Oltre al servizio di aste on-line, eBay offre ai propri iscritti la possibilità di cercare oggetti di ogni tipo all'interno dei "negozi", ovvero di siti o utenti che presentano un'ampia offerta di prodotti non all'asta. Per accedere ai negozi occorre cliccare sul link *Negozi* che si trova nella parte inferiore della pagina nella colonna a sinistra dell'home page www.ebay.it.

Password al sicuro

All'indirizzo www.securitystats.com/tools/password.php è possibile misurare il livello di sicurezza di una possibile password che vogliamo impiegare nei vari form incontrati in Rete. Digitiamo la password nello spazio bianco e clicchiamo su *Submit*. Un grafico ci darà un'indicazione del suo livello di sicurezza: più la barra è lunga, minore è la vulnerabilità del codice.

Dalla carta al digitale...

Configuriamo scanner e stampanti per usarli al meglio con il sistema operativo del Pinguino



Tempo
20 minuti

Difficoltà
Media

LEGGI SUL WEB

www.linuxprinting.org
Su questo sito viene riportato l'elenco completo ed aggiornato delle stampanti supportate da Linux. Da qui è inoltre possibile scaricare i driver di quei modelli riconosciuti dal sistema operativo ma non integrati nel suo database di supporto.

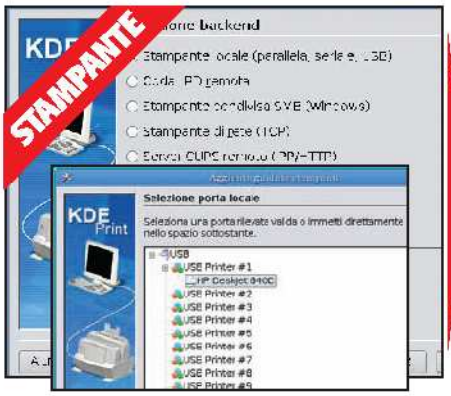
http://hp.sourceforge.net
La HP fornisce dei driver specifici per Linux per tutti i modelli delle sue stampanti. Essi integrano nel sistema operativo tutte le funzioni delle periferiche, allo stesso modo di Windows e con gli stessi programmi grafici per mostrare, per esempio, il livello dell'inchiostro, ecc.

www.sane-project.org
SANE (Scanner Access Now Easy) è un progetto nato per garantire il supporto degli scanner sotto Linux. Sull'home page è riportato l'elenco dei modelli compatibili con il pinguino.

Linux associa le varie periferiche ai relativi driver mediante l'utilizzo di alcuni file speciali che fungono da interfaccia software. Questi ultimi sono necessari a qualunque sistema operativo e non solo a Linux e garantiscono la comunicazione tra una data periferica ed il nostro kernel. In pratica, il driver segnala al kernel le caratteristiche del dispositivo che andremo ad utilizzare: se non disponiamo dei driver per una certa periferica il sistema non sarà in grado di riconoscerla ed utilizzarla. Il problema delle incompatibilità hardware, di cui si parla spesso quando si fa riferimento a Linux, nasce dal fatto che i produttori di stampanti o scanner (ad esempio) non sviluppano software di controllo per le loro periferiche (driver) per sistemi operativi differenti da windows. Quindi gran parte del lavoro viene lasciato, come sempre, alla buona volontà degli sviluppatori della comunità Open Source, che ovviamente, in caso di assenza assoluta di driver non possono fare molto.

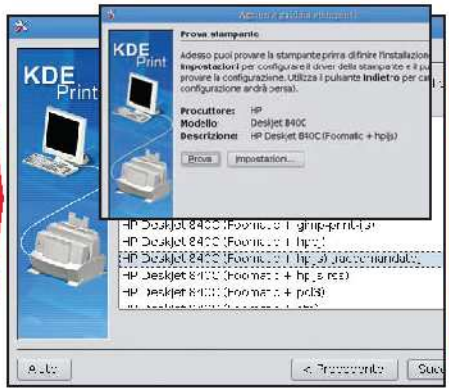
Un server di stampa nel PC

Al momento dell'installazione di una qualsiasi distribuzione Linux, viene installato un server in grado di gestire tutto il processo di stampa. Questa struttura, a prima vista complicata, permette una migliore gestione delle cosiddette "code di stampa". Per quanto riguarda il funzionamento degli scanner, invece, la situazione è praticamente identica a ciò che succede sotto Windows. Per cui, non perdiamo altro tempo e mettiamoci subito all'opera! Impareremo a configurare scanner e stampante col pinguino!



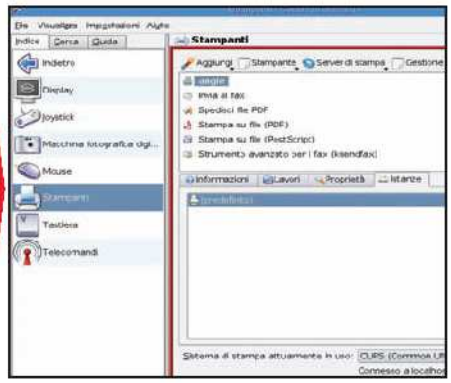
OK, il modello è giusto!

1 Dal menu *K* di KDE clicchiamo su *Centro di controllo* e selezioniamo la voce *Periferiche/Stampanti*. Con il pulsante *Aggiungi/Stampante* avviamo *kprint*. Seguiamo i passi che ci vengono proposti, scegliamo il tipo di stampante, ad esempio locale se non è collegata ad una piccola rete domestica, e selezioniamo il nostro modello.



Configuriamo la stampante

2 Clicchiamo su *Successivo*, selezioniamo la stampante dall'elenco che ci viene proposto e premiamo di nuovo su *Successivo*. Se clicchiamo su *Informazioni driver* compariranno tutte le note sui driver utilizzati. Proseguendo con un altro clic su *Successivo* avremo la possibilità di stampare una pagina di prova.

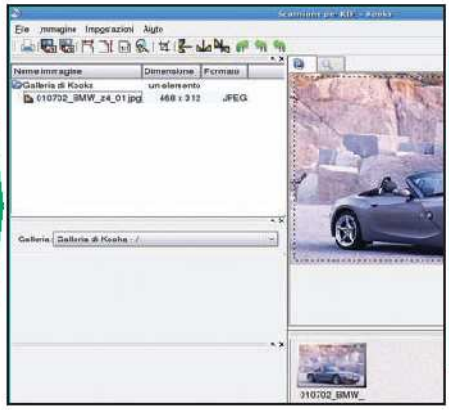


Impostazioni personalizzate

3 Torniamo al Centro di controllo e, dal menu *Periferiche/Stampanti*, apriamo la scheda *Istanze*. Quindi, selezioniamo il modello di stampante appena installato e clicchiamo su *Imposta come predefinita*. Cliccando invece su *Impostazioni* potremo configurare la qualità di stampa ed il formato di pagina predefinito.

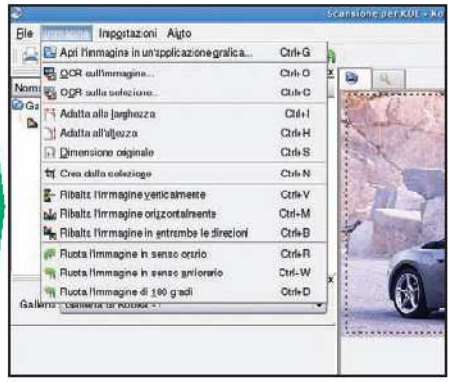
Configuriamo lo scanner

1 La Mepis Linux personalizzata Win Magazine offre un completo e semplice tool per configurare il nostro scanner : *Kooka*, che possiamo avviare dal menu *K/Grafica/Programmi di scansione e OCR*. A questo punto configuriamo il nostro scanner selezionando luminosità e contrasto.



Acquisiamo le immagini

2 Con Kooka è semplicissimo digitalizzare le nostre foto. La sua struttura a finestra ci permette di sfogliare i documenti scannerizzati, di visualizzarne un'anteprima e di modificare le impostazioni. Possiamo anche avviare il riconoscimento dei caratteri (OCR) che si basa sul relativo programma integrato.



E adesso cosa manca?

3 Dal menu contestuale che si apre, clicchiamo su *Galleria di Kooka*, presente nella parte destra dell'interfaccia del software, per creare una cartella, salvare un'immagine o importarla. Kooka ci permette inoltre di manipolare le foto selezionando la voce desiderata dal menu *Immagini* ed avviando su di essa il riconoscimento OCR.

BUONI ACQUISTI

Ecco due stampanti di qualità e uno scanner piano perfettamente compatibili con il nostro nuovo sistema operativo

HP DESKJET 6540
Utilizzando una particolare cartuccia di stampa fotografica, questa periferica diventa compatibile con la nuova tecnologia HP Photoret IV che permette di realizzare stampe a colori con risoluzione di 4.800 x 1.200 dpi.
Quanto costa: € 129,00
Sito Internet: www.hp.com
A chi rivolgersi: HP - Tel. 848800871

EPSON STYLUS C86 PHOTO
Ideale per i piccoli uffici e per tutti gli utilizzi domestici, questa periferica consente di stampare documenti di testo e fotografie ad una risoluzione molto elevata, con una velocità di stampa che può arrivare a 22 pagine al minuto in bianco e nero.
Quanto costa: € 108,00
Sito Internet: www.epson.it
A chi rivolgersi: Epson Italia - Tel. 800801101

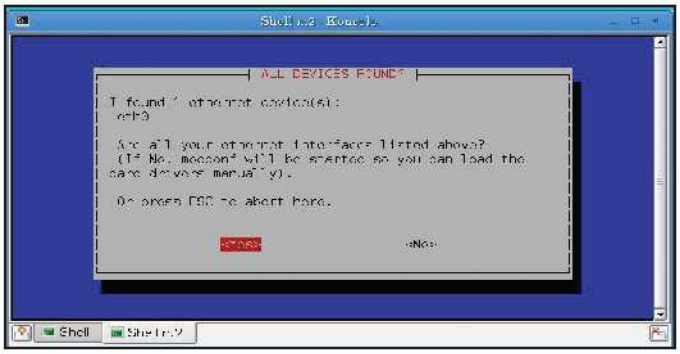
MUSTEK BE@RPAW 2448TA PLUS USB
Ecco uno scanner piano di nuova generazione perfettamente supportato da Linux. Dotato di una veloce interfaccia USB 2.0, permette un'installazione ed una gestione estremamente semplice e intuitiva, oltre a garantire un'ottima velocità di scansione.
Quanto costa: € 66,00
Sito Internet: www.chl.it
A chi rivolgersi: CHL - Tel. 055644291

Utilizziamo gli strumenti messi a disposizione da Linux per configurare correttamente il nostro modem ADSL

Navigare col Pinguino

Tempo 10 minuti
Difficoltà Bassa

Sebbene Internet sia entrata nelle nostre case da parecchi anni, le tecnologie a banda larga si sono diffuse soltanto negli ultimi tempi. L'ADSL, ad esempio, non necessita di cablaggi particolari poiché i dati viaggiano attraverso il tradizionale cavo telefonico. Quindi non richiede una linea specifica. Linux offre tutti gli strumenti necessari per effettuare un collegamento ADSL. L'unica difficoltà potremmo incontrarla utilizzando un modem USB. Sebbene molti modelli siano ormai riconosciuti anche da Linux, per altri servono driver specifici, troppo costosi da produrre relativamente alla bassa diffusione del pinguino. Il problema non si pone, invece, utilizzando un modem Ethernet. In questi casi basta collegare il dispositivo e utilizzare gli strumenti di configurazione messi a disposizione da Linux.

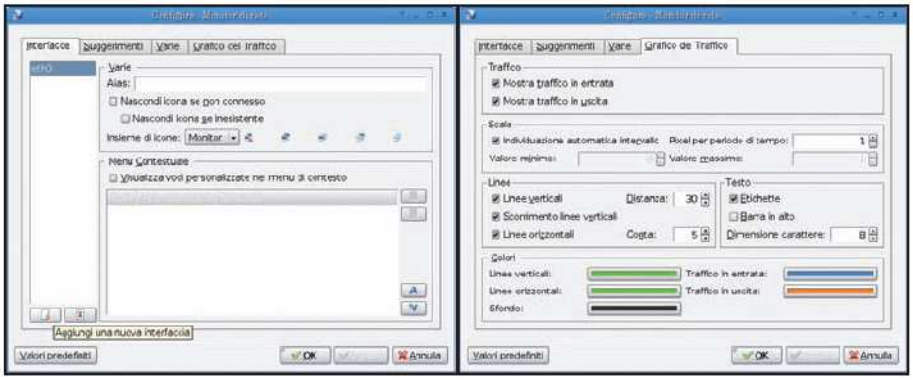


Muoviamo i primi passi

1 Avviamo Linux e verifichiamo che il modem venga riconosciuto. A tal fine, apriamo la *Console* cliccando sull'icona a forma di monitor con sopra una conchiglia, presente nella system tray, e acquisiamo i privilegi di amministratore: al prompt dei comandi digitiamo *su* e, alla richiesta di inserire la password, digitiamo *root* (o quella che abbiamo scelto per l'utente amministratore). Quindi, lanciamo il comando *pppoeconf* che farà partire un software di configurazione.

Ci siamo quasi...

2 Seguiamo le indicazioni fornite dal programma, confermando le impostazioni che ci vengono proposte con un clic del mouse su *Yes*. Alternativamente, spostiamo il cursore con il tasto *TAB* e selezioniamo i pulsanti con il tasto *Enter* della tastiera. Completiamo la procedura di configurazione inserendo username e password di accesso alla Rete forniteci dal provider e rispondiamo *Si* alla domanda di avviare automaticamente la connessione all'avvio.



Tutto sotto controllo

3 Dal menu *K/Internet* avviamo il *Monitor di Rete (Knemo)*. Dal tab *Interfacce* clicchiamo sull'icona *Aggiungi una nuova interfaccia*, presente nella parte bassa della finestra, sotto la lista delle interfacce. Nel campo *Varie*, alla voce *Alias*, digitiamo *ppp0* e spuntiamo la casella *Nascondi icona se non connesso*. Ora, dal menu a discesa *Insieme di icone* scegliamo un'icona che apparirà nella system tray quando la connessione è attiva, in perfetto stile Windows. Infine, apriamo il tab *Grafico del traffico* e personalizziamo le informazioni che verranno visualizzate quando cliccheremo su quest'icona.

BUONI CONSIGLI

NAVIGARE SENZA FRETTA

Anche con una connessione analogica a 56K possiamo navigare in Rete con Linux. Utilizzando un modem esterno, collegato al PC attraverso la porta seriale (COM), non avremo nessun problema: dal menu *K/Internet* selezioniamo la voce *Connessione di rete (kppp)* e configuriamolo così come mostrato nell'articolo di pagina 52 pubblicato su Win Magazine 72 al passo B. Alcune difficoltà potremmo incontrarle utilizzando modem interni. Alcuni di questi, come quelli con chip Lucent, sono difficili da configurare, altri, come i Conexant, hanno driver a pagamento. La Mepis Linux personalizzata Win Magazine riconosce la quasi totalità di questi dispositivi. Sul sito www.chipweb.de/dsl/index.php?menu=2&level=9 è riportata la lista di tutti i modem compatibili con Linux.

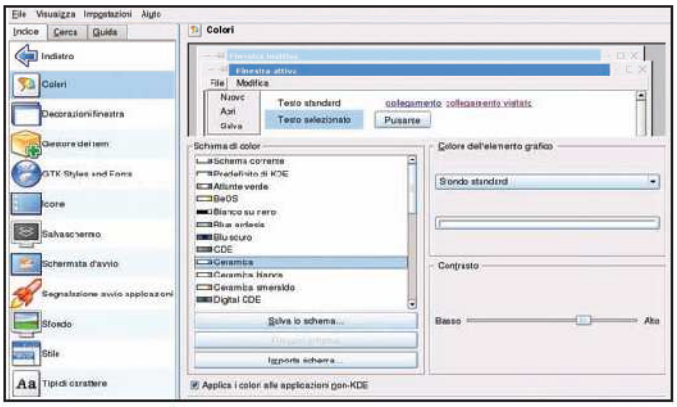
Personalizziamo Linux con pochi clic del mouse, dallo sfondo del desktop fino al tema grafico predefinito

Tempo
10 minuti

Difficoltà
Bassa

Cambiamo look al nostro sistema

Dopo aver sudato sette camicie per installare il nostro nuovo sistema operativo, possiamo iniziare ad utilizzarlo e a scoprirne tutti i suoi segreti. Indubbiamente, le interfacce grafiche Linux, come KDE, si presentano in tutto il loro splendore ad ogni avvio del sistema operativo; ma da bravi fanatici della personalizzazione non ci accontentiamo dell'aspetto grafico della distribuzione e subito andiamo alla ricerca degli strumenti necessari per modificarlo. Oltre ai colori e alle icone, KDE consente di personalizzare l'intero tema dell'ambiente desktop, a partire dallo sfondo della scrivania, fino ai contorni delle finestre e ad eventuali effetti stilistici e grafici, utilizzati per visualizzare menu e pannelli. Nei passi seguenti vedremo come dare un tocco di trasparenza alle finestre e ai menu, per rendere il nostro desktop veramente unico e personale.



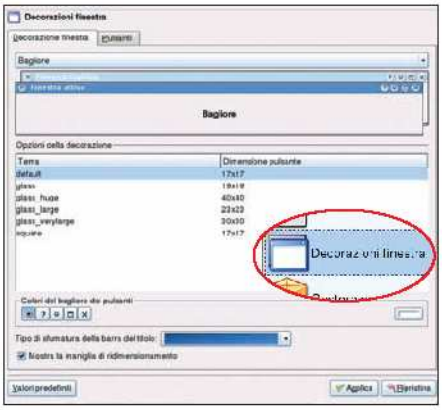
Giochiamo con i colori

1 Dal menu *K* clicchiamo sul pulsante *Centro di controllo*. Dalla finestra di gestione dell'ambiente grafico selezioniamo la voce *Aspetto e Temi/Colori* e scegliamo lo schema che preferiamo; per esempio un bel *Blue Ardesia* o un più allegro *Ceramica*. Quindi, confermiamo la nostra scelta cliccando su *Applica*.

BUONI CONSIGLI

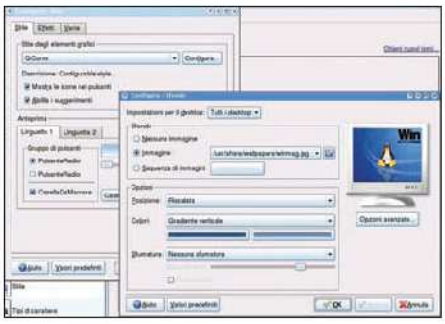
TEMI PRONTI ALL'USO

Modificare personalmente tutti gli aspetti grafici dell'ambiente desktop KDE può essere molto divertente, ma potrebbe anche farci perdere tempo prezioso. Tra l'altro, le caratteristiche modificabili sono così tante da essere praticamente impossibile personalizzarle tutte. Per chi invece vuole tutto e subito, consigliamo una visita al sito Internet www.kde-look.org. Qui sono raccolte enormi collezioni di icone, temi e sfondi per il desktop, pronte per essere scaricate ed utilizzate. Per installare un tema è sufficiente seguire il passo 3 presentato in questo stesso tutorial.



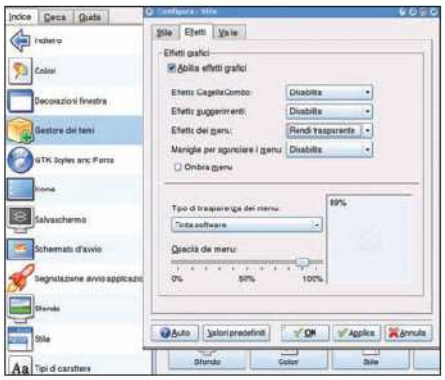
Effetti speciali

2 Passiamo ora al menu *Decorazioni finestra* dal quale potremo modificare l'aspetto delle schermate. Dalla scheda *Decorazione finestre* clicchiamo sul menu a tendina posto in alto al centro e scegliamo la voce *Bagliore* oppure un più classico *Ceramica* e clicchiamo nuovamente su *Applica*.



Vestiamo il Desktop

3 Selezioniamo la voce *Gestore dei temi* e utilizziamo i pulsanti presenti nel campo *Personalizza il tema* per modificare il tema corrente della distribuzione. Eventualmente, possiamo scaricarne uno nuovo direttamente dalla Rete, cliccando sul pulsante *Ottieni nuovi temi*, in alto a destra. Salviamo il file scelto nella directory *~/home/utente/.kde*, visualizzabile attivando la funzione *Mostra file nascosti* dal menu *Visualizza* di Konqueror, e installiamolo cliccando su *Installa nuovo tema*.



Ed ora gli accessori

4 Dal menu *Gestore dei temi* clicchiamo su *Stile*. Nella finestra *Configura* apriamo il tab *Stile*, clicchiamo sul menu a tendina *Stile degli elementi grafici* e scegliamo *Keramik*. Apriamo ora il tab *Effetti* e spuntiamo la voce *Abilita effetti grafici*. Dal menu *Effetto dei menu* selezioniamo la voce *Rendi trasparente* e abilitiamo *Ombra menu*, scegliendo il grado di trasparenza desiderata.

Il cinema in movimento

Riversiamo sul nostro cellulare un bel film per poterlo rivedere dovunque ci troviamo

Tempo
20 minuti

Difficoltà
Bassa

IL SOFTWARE COMPLETO LO TROVI SUL ☑CD ☑DVD

Il film Detonator, già convertito nei formati compatibili con i principali modelli di telefonino, è presente sul secondo CD *Redazionale*. Nelle versioni DVD e GOLD di Win magazine è presente, invece, nella sezione *Speciali/Film per cellulare*.

BUONI CONSIGLI

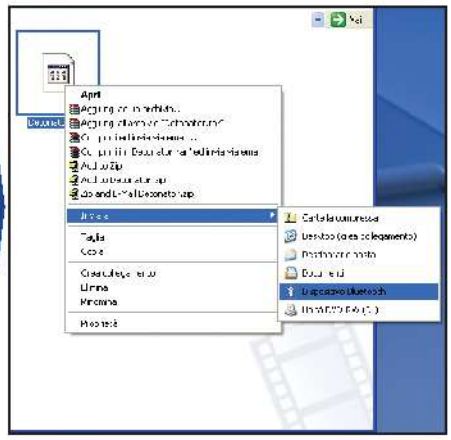
TRASFERIMENTI ALTERNATIVI

Per trasferire e condividere dati tra PC e telefonino esistono altri due metodi oltre a quelli visti nel tutorial. Il primo prevede l'utilizzo della connessione a raggi infrarossi (IrDA), molto più lenta di quella Bluetooth (se il PC non è dotato di IrDA, è possibile ricorrere ad uno specifico adattatore USB/IrDA). Il secondo prevede l'utilizzo di uno specifico cavo di connessione. Inoltre, è necessario installare un software per la gestione dello scambio dati, come il Nokia PC Suite.

Sembrerà strano, ma c'è un aspetto che accomuna tra loro i computer con i telefonini: la possibilità di riprodurre i film. Se è facile immaginarci comodamente seduti davanti ad un bel monitor a 17 pollici, diventa un po' più complicato pensare di avere a che fare con un display grande quanto un post-it. I negozi specializzati sono pieni di luccicanti telefonini con schermi a colori e capacità di elaborazione dati dati di tutto rispetto. Proprio queste loro caratteristiche fanno sì che l'oggetto dei nostri desideri possa trasformarsi in un player video da portare sempre dietro. Un'idea fantastica che ci aiuterà, per esempio, a trascorrere in maniera più spensierata le lunghe ore di attesa durante un viaggio.

Questione di compressione

Ma com'è possibile che un film di almeno un'ora e mezza possa essere memorizzato sulla memoria di un cellulare, con una qualità Audio/Video più che accettabile? Il segreto sta proprio nel limite maggiore di questi prodotti: il display. La ridotta risoluzione dello schermo riesce a "mascherare" molti dei difetti introdotti dalla compressione video, indispensabile per ridurre un film in DVD a poche decine di MB, registrabili su memory card o direttamente sulla memoria del telefonino. Operazione, questa, che può richiedere diverse ore per essere portata a termine. Ma come al solito, Win Magazine ha pensato a tutto. Sul CD/DVD-Rom allegato alla rivista è infatti presente il film Detonator già convertito e compatibile con alcuni dei modelli di videofonino di ultima generazione. Non dovremo fare altro che scaricarli sull'hard disk del nostro computer e da qui trasferirli sul cellulare, utilizzando un collegamento Bluetooth o una normale memory card.



Il computer col Bluetooth

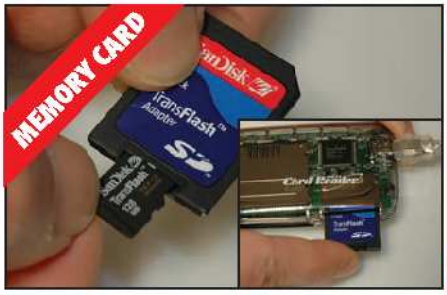
1 Per utilizzare la connessione Bluetooth su un PC che ne è sprovvisto, ricorriamo ad un adattatore USB. Prima di collegarlo, installiamo il driver fornito in dotazione, che garantirà il corretto funzionamento della periferica. Quindi, inseriamo il CD nell'apposito lettore del computer e seguiamo la semplice procedura guidata di installazione e riconoscimento del telefonino.

Prepariamo gli strumenti

2 Supponendo ora di utilizzare un Nokia 6600, dal suo menu principale selezioniamo la voce *Bluetooth*. Quindi, dalla finestra *Dispositivi associati/Altri dispositivi* clicchiamo su *Opzioni* e scegliamo la voce *Nuovo disp. assoc.* per avviare la scansione delle periferiche Bluetooth raggiungibili e fargli riconoscere il nostro adattatore.

Inizia il trasferimento

3 A questo punto, scarichiamo dal Win CD/DVD-Rom sull'hard disk il file del film compatibile con il nostro cellulare. Al termine, clicchiamoci sopra con il tasto destro del mouse. Dal menu contestuale scegliamo la voce *Invia a/Bluetooth*, selezioniamo il telefonino, clicchiamo su *OK* e aspettiamo alcuni minuti affinché tutto il file venga trasferito.



Questione di formato

1 Per inviare il film su un Motorola A1000, le cose sono un po' diverse. Questo videofonino, infatti, utilizza come scheda di memoria TransFlash. Per potervi trasferire i nostri file dovremo quindi ricorrere ad uno speciale adattatore *TransFlash/Memory Card* che potrà poi essere letto da un normale lettore di memorie.

Non perdere la memoria

2 Colleghiamo il lettore di memory card alla porta USB del PC e lasciamo che venga portata a termine la fase di riconoscimento, dopo la quale verrà visto come una normale unità rimovibile, raggiungibile da *Risorse del computer*. Fatto questo, individuiamo il filmato che avevamo precedentemente salvato sull'hard disk e clicchiamoci sopra con il tasto destro del mouse: quindi, scegliamo la voce *Invia a* e selezioniamo l'unità corrispondente al lettore di memory card. Al termine, potremo reinserire la TransFlash nel suo alloggiamento sul Motorola A1000.

BUONI ACQUISTI

Gli accessori per arricchire la dotazione del videofonino e consentire il traferimento dati col PC

LINDY ADATTATORE USB-IRDA
Ideale per aggiungere una porta a raggi infrarossi al desktop o al notebook, supporta la modalità di funzionamento IrDA 1.2, che permette la comunicazione bidirezionale con velocità fino a 4 Mbps.
Quanto costa: € 32,00
Sito Internet: www.lindy.it

NORTEK BLUETOOTH BT-200X USB
Dalle dimensioni molto contenute, consente di utilizzare una semplice porta USB per mettere in comunicazione un PC con un qualsiasi dispositivo Bluetooth, come i videofonini di ultima generazione.
Quanto costa: € 24,90
Sito Internet: www.nortekonline.com

ENERMAX P-030 ECR-A7S
Un'elegante struttura in alluminio per un lettore di memory card 7 in 1 in grado di leggere schede di memoria nei formati CFI/II, MD,MS,MS PRO,SM,SD,MMC. Ottima la velocità di trasferimento dati di 480 MB/sec.
Quanto costa: € 19,00
Sito Internet: www.enermax.it

SANDISK TRANSFLASH 128 MB
Con le loro dimensioni poco più grandi di un'unghia, le TransFlash sono al momento i dispositivi di memorizzazione più piccoli al mondo. I 128 MB di capacità sono più che sufficienti per memorizzare due film.
Quanto costa: € 30,00
Sito Internet: www.nomatica.com

Tempo
60 minuti

Difficoltà
Media

IL SOFTWARE LO TROVI SUL
☑CD ☑DVD
Metro e nhGPS sono presenti nella sezione *Telefonia*

Metti il mondo nel telefonino

Raggiungiamo qualsiasi destinazione sfruttando la tecnologia AGPS dei cellulari di ultima generazione

Se amiamo viaggiare in posti sempre nuovi o dobbiamo spostarci per lavoro in località sconosciute, potremmo correre il rischio di perderci e di non raggiungere la destinazione. Per non incorrere in questi problemi possiamo affidarci al nostro fedele telefonino. Come? Non tutti lo permettono, ma i modelli di ultima generazione consentono di installare alcuni programmi che possono venirci in aiuto, come Metro; oppure, integrando la funzione AGPS, possiamo rilevare la nostra posizione sfruttando il sistema satellitare Global Positioning System. Nel primo caso si tratta di un programma totalmente gratuito che contiene il database delle metropolitane di tutto il mondo: basterà selezionare la città in cui ci troviamo per essere guidati verso la destinazione desiderata, con indicazioni precise circa le linee da prendere e i cambi da effettuare. Con l'AGPS, invece, possiamo rilevare le nostre coordinate sulla Terra e, sfruttando un programma come nhGPS, controllare la nostra posizione su una mappa geografica ed essere guidati verso il punto desiderato. Per vedere come fare ci serviremo del Motorola A1000, uno SmartPhone dotato di un vero e proprio sistema operativo: il Symbian 7.0.

Cosa ci occorre

Cellulare compatibile AGPS
La nostra scelta...
Motorola A1000

Guida software per metropolitane
La nostra scelta...
Metro
Quanto costa: Gratuito
Sito Internet: http://chotto.free.fr/tatami/Metro/index.htm

Programma AGPS
La nostra scelta...
nhGPS
Quanto costa: € 25,00
Sito Internet: www.nhgps.com

INFO

QUANTO COSTA:
Il prezzo del Motorola A1000 è di € 499,00

IL SITO UFFICIALE:
www.motorola.it

A CHI RIVOLGERSI:
Motorola
Tel. 199 501160

CARATTERISTICHE:
Rete: GSM Triband, UMTS
Tipo di display: 208 x 320 pixel a 65k colori
Autonomia in standby: fino a 200 ore
Autonomia in conversaz.: fino a 225 minuti
GPRS: Classe 10
WAP: WAP 2.0 / MIB 2.2
Fotocamera: 1,2 megapixel
Connettività: USB/Bluetooth
Messaggistica: SMS, MMS, E-mail (IMAP4, POP3)
Memoria interna: 24MB (espandibile)
Sistema operativo: Symbian 7.0

MOTOROLA A1000

Diamo uno sguardo ai pulsanti e agli alloggiamenti del nuovo SmartPhone Motorola.

ALTOPARLANTE
È l'auricolare per ascoltare la voce dell'interlocutore durante una telefonata

DISPLAY
È a colori di tipo touchscreen, ovvero è sensibile al tocco e consente di selezionare le varie opzioni premendo sulle icone attraverso il pennino fornito in dotazione

FINE
Termina una chiamata e permette di visualizzare sul display la tastiera per comporre un numero

TASTO DI NAVIGAZIONE
Sono due e vengono utilizzati per alcuni comandi dei videogame installati sul dispositivo

INVIO
Permette di effettuare una chiamata o una videochiamata. Consente anche di accedere all'elenco delle ultime chiamate effettuate

VIDEOCAMERA
VideocameraServe per inquadrarci durante una videochiamata

TASTI GIOCO
Sono due e vengono utilizzati per alcuni comandi dei videogame installati sul dispositivo

VIVA VOCE
Consente di attivare la funzione "viva voce" durante una chiamata

ON/OFF
Spostandolo verso il basso accende e spegne il telefonino. Verso l'alto, invece, attiva il blocco tasti

CUFFIE
Jack per collegare le cuffie con auricolare fornite in dotazione col cellulare

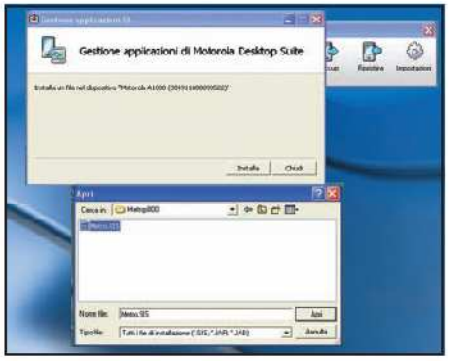
PORTALE
Con questo pulsante è possibile accedere al Portale 3

A La linea da prendere

Con Metro possiamo trovare il percorso per raggiungere la nostra destinazione, sfruttando le linee metropolitane di tutte le città del mondo.

1 Installiamo il software

Estraiamo il file *Metrop800.zip*, presente nella sezione *Telefonia* del Win CD/DVD-Rom, in una cartella del PC e colleghiamo il telefonino al computer. Avviamo l'applicazione *Desktop Suite* e clicchiamo su *Installazione software*. Dalla finestra successiva premiamo su *Installazione*, andiamo nella cartella in cui abbiamo estratto i file, selezioniamo *Metro.sis* e facciamo clic su *Apri*.



2 Carichiamo le mappe

Dopo aver installato il software, estraiamo il file *Metro.zip* in una cartella e dall'applicazione *Desktop Suite* selezioniamo *File Browser*. Andiamo nella cartella *C:\Documents\media files\other* presente nella memoria del cellulare e copiamo al suo interno tutti i file della cartella *all*, contenuta nel file precedentemente estratto.

3 Avviamo il programma

Lanciamo il programma Metro dal telefonino e andiamo in *MetrO/Città*. Selezioniamo la città in cui ci troviamo (ad esempio *Milano*) e clicchiamo su *OK*. Possiamo scegliere tra circa 280 località diverse.
Il database delle città può essere aggiornato scaricando l'ultima versione dal sito http://chotto.free.fr/tatami/Metro/index.html.

4 Troviamo il percorso

Clicchiamo sulla freccia al lato della prima riga e selezioniamo la stazione della metropolitana di partenza. Facciamo la stessa cosa per la stazione di arrivo, cliccando sulla freccia al lato della seconda riga. Possiamo anche digitare il nome delle stazioni senza doverle selezionare dall'elenco disponibile.

5 Calcoliamo il percorso

Premiamo sull'icona *Start* (il primo in basso a sinistra) per calcolare il percorso che ci consentirà di raggiungere la nostra destinazione. Sul display verrà mostrata la soluzione che comporta il minor tempo e quella che richiede meno coincidenze. Cliccando sul *pulsante a stella*, invece, è possibile selezionare come destinazione un *punto d'interesse* come un museo o l'ufficio informazioni.

6 Le mie preferenze

Andando in *Metro/Preferenze* possiamo selezionare alcune opzioni per personalizzare la nostra ricerca e filtrare i risultati. Spuntando la voce *Meno coincidenze*, ad esempio, sarà visualizzato solo il percorso che richiede meno cambi o con *Completa stazione* impostare il completamento automatico della stazione, durante la digitazione del nome.

BUONI CONSIGLI

DOVE DI TRE
Per muoversi all'interno di un centro urbano e trovare una destinazione possiamo affidarci anche al servizio Dove messo a disposizione dal gestore di telefonia H3G sul suo portale. Una volta entrati basta selezionare la voce *Dove* e poi *Tuttocittà*. Possiamo effettuare la ricerca di un indirizzo o di un punto d'interesse specifico che può essere un cinema, un ristorante, un hotel o altro ancora. Possiamo anche calcolare il percorso tra due punti differenti e visualizzare le istruzioni per raggiungere la destinazione. Questo servizio, però, è a pagamento e ogni interrogazione costa € 0,30 IVA inclusa.

COSA VUOL DIRE

AGPS
Questa sigla sta per Assisted GPS ed è una variante del sistema GPS per il rilevamento della posizione, sfruttando una serie di satelliti che orbitano intorno alla terra. Nei sistemi GPS classici, il ricevitore capta il segnale proveniente dai satelliti e lo processa per rilevare le coordinate spaziali in cui ci troviamo. I sistemi AGPS, invece, contengono solo alcuni componenti del GPS: le informazioni ricevute dai satelliti vengono trasmesse ad un server remoto attraverso una rete wireless che provvede a processarli per restituire le informazioni circa la posizione. Questo sistema consente di costruire dispositivi che richiedono meno memoria e meno hardware, contenendo così i costi e le dimensioni. Per il suo funzionamento è necessaria una rete wireless che fornisca il servizio AGPS.
In Italia, questo servizio è offerto da Tre.

BUONI CONSIGLI

MAPPE GRATUITE
Attraverso un piccolo trucco è possibile scaricare le mappe con nhGPS senza usare la connessione GPRS del telefonino, ma sfruttando quella del PC di casa. Colleghiamo il cellulare al computer, avviamo l'applicazione *Desktop Suite* e clicchiamo su *Connetti*. Stabilita la connessione mettiamo il telefonino in modalità *Aeroplano*, cliccando sull'icona che visualizza lo stato del segnale sul display. Avviamo, infine, nhGPS ed effettuiamo la connessione. Ora, quando scaricheremo le mappe, sfrutteremo la connessione del PC e senza dover spendere soldi in più.

QUANTO COSTA
Quando rileviamo la posizione col cellulare sfruttando il programma nhGPS o altri simili non spendiamo alcun centesimo. Le informazioni ricevute, però, sono limitate alle coordinate geografiche della nostra posizione, alla direzione di spostamento e alla velocità. Se vogliamo georeferenziare la nostra posizione su una cartina, dobbiamo scaricare la relativa mappa sfruttando la connessione GPRS. Questa, purtroppo, è a pagamento e ammonta a circa € 4,00 per ogni megabyte. Ogni mappa scaricata è grande circa 50-100 KB.

RICEZIONE OTTIMALE
Il rilevamento della nostra posizione attraverso il GPS può essere ostacolato dalla presenza di edifici alti, alberi e altro ancora. Questo potrebbe far impiegare più tempo al telefonino per rilevare le coordinate in cui ci troviamo o, in casi estremi, impedire del tutto il rilevamento. Facciamo in modo, quindi, di trovarci sempre in posti che presentino pochi ostacoli.

B Destinazioni sotto controllo

Alcuni modelli di cellulare, come il Motorola A1000, integrano la funzione AGPS che tramite l'utilizzo di un software permette di rilevare la nostra posizione e di visualizzarla su una mappa.

1 Primi passi

Installiamo il file *nhGPS.SIS* sul telefonino come visto in precedenza con Metro. Abilitiamo il modulo *AGPS* cliccando sull'icona relativa posta in basso sul display del cellulare e spuntando la voce *AGPS on*. Andiamo, infine, nella schermata delle applicazioni disponibili e dall'elenco selezioniamo *nhGPS*.

2 Configurazione

Dopo aver avviato il software andiamo in *GPS/Preferenze/Generale*. In *Modello Telefono* selezioniamo il tipo di cellulare in nostro possesso (in questo caso *A1000*) e spuntiamo la voce *Usa GPS Interno*. In *Memorizzazione* impostiamo quale memoria vogliamo usare per salvare le mappe che saranno scaricate: quest'opzione va selezionata se si dispone di una scheda di memoria esterna.

3 La nostra posizione

Andiamo in *GPS* e selezioniamo *Connetti* per avviare la ricerca della nostra posizione. Attentiamo che l'AGPS del telefonino la rilevi: il tempo di attesa dipenderà dalla presenza di ostacoli o meno per captare il segnale proveniente dai satelliti (solitamente occorre circa 1 minuto).

4 Scarichiamo la mappa

nhGPS non include alcuna mappa, ma si possono scaricare da Internet sfruttando la connessione GPRS del telefonino. Per farlo andiamo in *Mappa* e selezioniamo *Scarica mappa*. In *Sito* selezioniamo il sito Internet dal quale vogliamo scaricare la mappa relativa alla nostra posizione e scegliamo la risoluzione. Possiamo scaricare la mappa per un'altra posizione immettendo in *Lat* e *Lon* le coordinate del punto desiderato.

5 Eccomi, sono qui!

Dopo alcuni secondi comparirà sullo schermo del telefonino la mappa scaricata. La nostra posizione è rilevata sul display da una *stella rossa*, mentre nella barra grigia in basso saranno visualizzate le coordinate. Possiamo cambiare il livello di zoom cliccando col pennino sulle icone - e +: il dettaglio della mappa sarà naturalmente limitato alla risoluzione della stessa.

6 Raggiungiamo la destinazione

Per essere guidati verso la meta, clicchiamo col pennino sul punto della mappa dove si trova la località da raggiungere e selezioniamo *Aggiungi posizione qui*. Assegniamo un nome alla destinazione e facciamo *OK*. Mantenendo il GPS attivo, in basso a destra, una freccia ci indicherà la direzione da seguire per raggiungere la nostra destinazione e la distanza da percorrere, che sarà aggiornata in tempo reale, in base alla posizione rilevata dai satelliti.

Porta a porta!

Bluetooth e IrDa sono fantastiche per effettuare il collegamento senza fili tra vari dispositivi. Ecco come sfruttarle al meglio

Piacere, Bluetooth!

1 Partiamo con le presentazioni: Bluetooth e IrDa sono due tecnologie che permettono a più apparecchi di "interagire" fra loro, scambiandosi dati senza bisogno di cavi. Il Bluetooth ci riesce operando a 2,4 GHz e coprendo distanze che arrivano anche a 100 metri. L'IrDa usa invece raggi infrarossi, funzionando a distanze ridotte: al massimo qualche metro.

Niente porta? No Problem!

2 Non abbiamo porte IrDa o Bluetooth nel nostro PC? Non c'è problema: in commercio esistono appositi adattatori USB (a partire da circa € 30,00) per ognuna di queste due tecnologie. Simili alle classiche chiavette di memoria, si collegano con facilità alla porta USB del PC e se usiamo Windows XP nella maggior parte dei casi non dobbiamo nemmeno installare alcun software!

Stampiamo ovunque...

3 Non ci sono solo adattatori per il PC: ne esistono anche per la stampante (costano circa € 100,00) e si collegano ad essa al posto del cavo USB. In questo modo è possibile stampare wireless a distanze fino a 100 metri, a patto che il PC sia dotato di Bluetooth. Una bella comodità: PC in una stanza e stampante in un'altra, senza più problemi!

Infrarossi per la rubrica

4 Ormai le porte IrDa stanno scomparendo. Tuttavia il loro utilizzo è ancora abbondante nei cellulari, se anche il nostro telefonino e il PC sono dotati di questa tecnologia possiamo salvare o aggiornare rubrica e messaggi (i dati trasferibili variano comunque da telefonino a telefonino). Basta porre le due porte vicine, una di fronte all'altra, e utilizzare il programma fornito in dotazione col cellulare.

Bluetooth: un'altra vita!

5 A differenza dei modelli con porta infrarossi, i telefonini col Bluetooth hanno numerosi vantaggi: permettono di memorizzare dati più velocemente e a distanze più elevate. Un esempio? Scarichiamo una suoneria da Internet (attenzione ai virus!) e poi da qui al cellulare in un battibaleno. Addirittura, possiamo inviare le foto riprese dal telefonino direttamente a una stampante dotata di Bluetooth (il tutto senza collegare alcun filo)!

Giocare, che passione!

6 Le porte IrDa e Bluetooth mettono in comunicazione tra loro anche due telefonini. In questo modo possiamo giocare ai titoli per cellulare che supportano il multiplayer. Con le porte infrarossi, i telefonini devono stare molto vicini, mentre col Bluetooth siamo più liberi di muoverci e spostarci! Pronti per iniziare?

Ascoltiamo senza fili

7 Una delle maggiori attrattive del Bluetooth sul telefonino è l'utilizzo degli auricolari senza fili. Costano ancora parecchio (si parte da 60 euro), ma sono una bella comodità, facilmente applicabile anche al PC: esistono cuffie Bluetooth anche per il computer. In alternativa, funzionano bene anche alcuni auricolari per cellulare!

Differenti, ma insieme

8 Teoricamente, il Bluetooth permette il collegamento anche tra apparecchi completamente diversi. Questo gioca a nostro favore. Un esempio? Un lettore MP3 con Bluetooth può "passare" qualche canzone direttamente al telefonino. Viceversa, da quest'ultimo possiamo trasferire al lettore una suoneria MP3 appena scaricata tramite un portale 3G!

Senza fili e gratis!

9 Un'idea veramente originale e utile? Usiamo una cuffia wireless, meglio se Bluetooth, da collegare al PC. Quindi, installiamo Skype (presente nella sezione *Telefonia* del Win CD/DVD Rom) per effettuare chiamate gratuite in tutto il mondo. Visto? In pochi semplici passi abbiamo un efficiente telefono cordless!

Attenti al muro...

10 Connessioni IrDa e Bluetooth risentono pesantemente, oltre che della distanza, anche della presenza di muri divisori. Diciamo pure che un collegamento infrarossi, in presenza di un muro separatore è praticamente impossibile, ma anche il segnale Bluetooth decade vistosamente se non ha "campo libero".

SITECOM
EXPANDING POSSIBILITIES

INTERNET

Wireless Network ADSL Kit - 54g WL-522

Crea una connessione wireless e condividi l'accesso ADSL a internet!

Il prodotto Wireless Network ADSL Kit contiene tutto il necessario per ottenere, in modo semplice e rapido, un accesso wireless a Internet o per trasformare la propria rete da cablata a senza fili: grazie al router ADSL wireless con modem ADSL integrato, tutti i PC connessi nella rete (cablata o wireless) saranno in grado di accedere a Internet alla massima velocità utilizzando un unico collegamento ADSL. Per creare un collegamento senza fili tra il tuo PC/notebook e il router ADSL wireless basta inserire l'adattatore di rete Wireless USB in una porta USB 2.0 libera e il gioco è fatto!

www.sitecom.com

INTERNET NETWORK CONNECTIVITY ENTERTAINMENT

Sitecom Italy
Viale P.L. Nervi
Torre 4 Magnolie B/19
04100 Latina
Tel: 0773 47 36 91

LA CASA INFESTATA

Aiutiamo Topolino e i suoi amici a trovare le chiavi che ci faranno uscire dalla casa dei fantasmi

Tempo
30 minuti

Difficoltà
Media

INFO

QUANTO COSTA:
La casa dei fantasmi dispettosi lo trovi in edicola a € 6,90 con il supplemeto editoriale Win Junior

Durante un viaggio, Topolino e i suoi amici giungono sulla soglia di una vecchia casa scricchiolante che fa venire i brividi. La porta della vecchia dimora lentamente si apre e la combriccola, tentennante, entra. Non appena varcano l'uscio, la porta sbatte con violenza chiudendo Topolino e i suoi amici all'interno. Adesso devono dividersi e mettersi alla ricerca delle chiavi che gli consentiranno di aprire la porta d'ingresso, in modo da poter scappare e mettersi in salvo. Ma niente paura! La vecchia casa è abitata da tre simpatici fantasmi: Shakey, Quakey e Clyde. Quando li avremo conosciuti meglio non ci

I PULSANTI DEI MENU

Ecco i comandi per muoversi tra le stanze del gioco.

L'INVENTARIO DELLE CHIAVI	Quando non è in corso nessuna attività, clicchiamo sul pulsante a forma di chiave situato nell'angolo superiore sinistro dello schermo per controllare quante chiavi abbiamo raccolto.
USCIRE DAL GIOCO	Se non vogliamo più continuare il gioco, possiamo uscire facendo clic sul pulsante a forma di X che si trova nell'angolo superiore destro dello schermo.
USCIRE DALL'ATTIVITÀ	Per uscire dall'attività e tornare indietro nella stanza della casa, clicchiamo sull'icona a forma di freccia situata nell'angolo superiore destro dello schermo.
CAMBIARE LIVELLO	Per cambiare la difficoltà del gioco, clicchiamo sul pulsante a forma di triangolo (nell'angolo superiore sinistro dello schermo) e poi sul numero che indica il livello di gioco.
INFORMAZIONI SULL'ATTIVITÀ	Sempre dopo aver cliccato sul pulsante a forma di freccia, facciamo clic sul punto di domanda (?) se vogliamo informazioni riguardanti l'attività del gioco.

faranno più tanta paura. A loro piace solo fare degli scherzetti innocenti ai visitatori e la parte più divertente è che soltanto noi e Pluto potremo vederli. Mentre esploriamo le varie stanze, potremmo imbatterci in ragni e pipistrelli, scoprire passaggi segreti e vivere emozionanti avventure. Di seguito vedremo solo alcune delle attività che potremo svolgere nella casa; starà a noi proseguire l'esplorazione, cliccare sui vari oggetti e vedere cosa succede.

Installiamo il gioco

1 Inseriamo il CD-Rom del gioco nell'apposito lettore del PC e aspettiamo l'avvio della procedura guidata d'installazione. Altrimenti, andiamo in *Risorse del computer*, clicchiamo col tasto destro del mouse sull'icona del lettore CD/DVD dov'è inserito il gioco e scegliamo la voce *Esplora*. Individuiamo il file *Setup.exe* ed avviamo l'installazione con un doppio clic su di esso. Non ci resta che seguire le semplici istruzioni che appariranno sullo schermo.

La galleria delle celebrità

2 Digitiamo il nostro nome nella schermata che appare e clicchiamo sul pulsante *Gioca*. Da questo momento in poi, il nominativo sarà presente nell'elenco, anche al successivo accesso alla *Galleria*. Invece, se vogliamo eliminare un nome, premiamo i tasti *CTRL+P*, clicchiamo sul nome e poi sul pulsante *Elimina nome*.

L'orologio in camera da letto

3 Dopo la presentazione animata, spostiamoci nelle stanze della casa diccando sulle porte o sulle scale e interagiamo con gli oggetti. Quando troviamo il vecchio orologio a pendolo, clicchiamoci sopra. Guardiamo i meccanismi: facciamo clic sugli ingranaggi sparsi sul fondo e collochiamoli sui cardini liberi. Per verificare la riparazione premiamo sulla chiave che carica l'orologio.

Le armature in sala da pranzo

4 Per avviare quest'attività, clicchiamo su una delle basi delle armature che dovremo riordinare. Ogni cavaliere ha un numero che serve per capire quali pezzi gli appartengono. Cerchiamo gli indizi sui pezzi sparsi per terra, dicchiamoci sopra e trasciniamoli sull'armatura corrispondente: si adatteranno automaticamente.

I libri in biblioteca

5 Clicchiamo sulla libreria e aiutiamo Shakey a riordinarla, dopo lo scherzo fatto a Pippo. Per capire dove sistemare i vari testi sullo scaffale, guardiamo il dorso o il titolo del libro, clicchiamo su quello che vogliamo raccogliere dal pavimento e posizioniamolo sulla libreria, aiutandoci con l'alfabeto posto in rilievo.

I tubi giù in cantina

6 Clicchiamo sul buco nel muro per aiutare Clyde a ricostruire l'impianto idraulico. Dovremo raccogliere i pezzi del tubo situato in basso nello schermo, inserire un pezzo su un altro già esistente o gettarlo nella spazzatura se non ci serve. Ma non facciamo traboccare il secchio, altrimenti dovremo ricominciare daccapo!

I quadri nel corridoio

7 Al piano superiore, facciamo clic sul quadro del malvagio Gambadilegno per aggiustare le targhette dei quadri. Utilizzando le piastrine cadute sulla mensola, dicchiamo sulla lettera o sulla parola mancante che meglio si adatta al quadro e posizioniamola sulla targhetta. Se è corretta, si incollerà nella posizione giusta.

L'organo magico in salotto

8 Se facciamo clic sul vecchio organo possiamo ascoltare uno dei pezzi presenti sullo spartito. Subito dopo, questo strumento suonerà un motivo incompleto, che noi dovremo completare inserendo le note mancanti. A tal fine, clicchiamo sui tasti corrispondenti alla note dello spartito. Per aiutarci nella scelta osserviamo i colori.

Il nostro pianeta è ormai devastato da un'efferata guerra civile. Spetta a noi il compito di cambiarne il destino

ALLA SCOPERTA DI RUBI-KA

Tempo 60 minuti
Difficoltà Media

IL GIOCO COMPLETO LO TROVI SUL ☐CD ☑DVD
Anarchy Online è presente nella sezione *Giochi*

Anarchy è un gioco di ruolo on-line ambientato in un ipotetico futuro sul pianeta Rubi-Ka. Ci troveremo coinvolti all'interno di un conflitto fra due fazioni che vogliono ottenere il dominio sul pianeta: da un lato la corporazione Omni-Tek e dall'altro il Clan dei Ribelli. Spetterà a noi decidere se restare neutrali o sposare la causa di una delle due fazioni in guerra. Le razze che popolano il mondo di Rubi-Ka sono quattro, ognuna con le proprie caratteristiche e abilità. I Solitus possono adattarsi ad ogni tipo di carriera e situazione, non presentando alcuna specializzazione o punti deboli; gli Opifex sono più adatti per professioni ove è richiesta agilità e precisione; i Nanomage hanno pochi "punti ferita", ma sono dei maestri nell'utilizzo delle nanotecnologie; infine gli Atrox sono molto forti e resistenti, ma le loro scarse abilità tecnologiche potrebbero rappresentare un problema. La carriera rappresenta una scelta fondamentale, in quanto influenzerà il nostro modo di giocare. Potremo iniziare con una difficoltà bassa o media e, dopo aver appreso le basi del gioco, passare alle carriere segnalate come difficili. La scelta migliore per cominciare è rappresentata dalla professione Adventurer o Enforcer. I combattimenti si svolgono in tempo reale e in modo automatico: il nostro personaggio continuerà ad attaccare fino a quando il nemico non sarà morto del tutto. Durante lo svolgimento potremo utilizzare oggetti o attacchi speciali.

Creare il personaggio

1 Dopo aver inserito il nostro nome utente e password e aver lanciato il gioco ci troveremo alla schermata di creazione del personaggio. Prima di tutto dovremo scegliere la razza, *Solitus* nel nostro caso, e il genere. Quindi il nostro aspetto fisico, carriera (*Soldier*) e nome. Premiamo *Finish* per raggiungere lo spazioporto.

La partenza

2 Arrivati allo spazioporto parliamo con tutti i presenti. Per farlo clicchiamo su di loro con il tasto destro del mouse: automaticamente inizieremo la conversazione. Avremo diverse domande da porre per conoscere meglio il mondo di Anarchy Online. Quando avremo raccolto notizie a sufficienza, dirigiamoci in fondo ed entriamo nel tunnel ICC Shuttle Port.

Atterraggio di fortuna

3 La nostra navettà è stata attaccata dagli alieni e si è schiantata vicino a un avamposto di Rubi-Ka. Fortunatamente siamo illesi e l'infermiera della squadra di soccorso ci invita a recarci sulla spiaggia a parlare con il responsabile della squadra Brandon Thorn. Tuffiamoci in mare e nuotiamo verso la figura in camice verde.

La prima missione

4 Parliamo con Thorn e accettiamo di aiutarlo. La nostra prima missione è individuare una serie di animali sulla spiaggia in un preciso ordine: Beech Leet, Island Reet, Surf Lizard e Shore Snake. Muoviamoci lungo il litorale e premiamo più volte *Tab* per selezionare le diverse creature. Torniamo da Thorn per la seconda missione.

L'inventario

5 Premiamo il tasto *I*, o clicchiamo sull'apposito pulsante in basso a sinistra, per aprire l'inventario. Con il tasto sinistro del mouse clicchiamo sull'arma per impugnarla, premiamo *Ctrl+I* per aprire la finestra dell'equipaggiamento e mettiamola nello slot *Right Hand*. Allo stesso modo potremo indossare armature e accessori.

Il combattimento

6 Questa volta dovremo uccidere gli animali prima citati. Per scoprire quale eliminare premiamo *Maiusc* e il tasto destro del mouse sull'icona della missione. Inquadriamolo con *Tab* e premiamo *Q* per attaccare. Una volta ucciso, clicchiamo sul corpo con il tasto destro per ispezionare il cadavere e prendere eventuali oggetti.

Facciamo un po' d'esperienza

7 Prima di tornare da Thorn, uccidiamo un po' di creature per aumentare il nostro livello di esperienza. La difficoltà di un mostro è indicata da una barra che ne segnala la forza: un nemico verde è una preda facile, rosso un'impresa impossibile. Per curarci apriamo l'inventario e clicchiamo con il tasto destro del mouse sul *medikit*.

I punti che ci spettano

8 Ogni qualvolta saliamo di livello, dicchiamo sul pulsante *Skill* in basso a sinistra per aprire il menu di potenziamento. Per ogni categoria ci sono diversi valori che possono essere modificati. Come soldati aumentiamo i valori di *Strengh*, *Stamina*, *Body* e le abilità con tutte le armi da fuoco a distanza (*Ranged*) ed energia.

Freccia Su / W Avanti	Q Attacca	CTRL+4 Finestra delle missioni (Mission)
Freccia Giù / S Indietro	I Attacco Furtivo	CTRL+5 Finestra del team (Team)
Freccia Destra / D Gira verso destra	N Attacco Rapido	CTRL+6 Mappa
Freccia Sinistra / A Gira verso sinistra	O Fuoco mirato	CTRL+7 Finestra degli amici (Friends)
Z / C Spostamento laterale a SX /DX	L Fuoco istantaneo	CTRL+8 Statistiche (Stats)
Backspace Alterna tra Camminare e Correre	M Raffica	CTRL+9 Finestra dei programmi Nano
X Alterna tra la posizione in piedi e seduto	Y Mostra la barra delle azioni	F10 Opzioni
H Alterna tra la modalità furtiva e normale	I Apre l'inventario	F8 Prima persona / 3a persona
Barra spaziatrice Salta	U Apre la finestra delle abilità (Skill)	Num 4 /Num 6 Ruota la visuale
E Usa oggetto	P Mappa del pianeta	Num 2 /Num 8 Alza e abbassa la visuale
R Raccoglie oggetto	CTRL+1 Finestra equipaggiamento (Wear)	Num 5 Centra la visuale
Tab Inquadra il nemico	CTRL+2 Finestra delle azioni (Action)	Num + / - Aumenta/Diminuisce lo Zoom

INFO

QUANTO COSTA:
Anarchy Online è completamente gratuito

SITO INTERNET:
www.anarchy-online.com

NOTE:
Dopo aver installato il gioco è necessario registrare un account all'indirizzo https://register.funcom.com/newuser/aofree. La registrazione è completamente gratuita. Invece, per le espansioni Shadowlands, Notum Wars e Alien Invasion occorre pagare un abbonamento mensile.

DURA LOTTA AL TERRORISMO

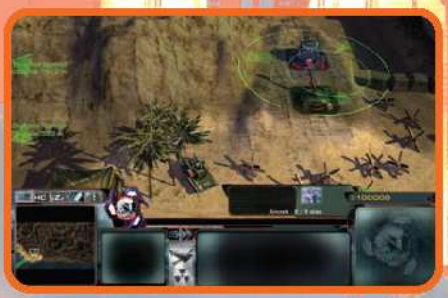
Prendiamo il comando della Task Force Talon per combattere i sovvertitori della pace e ristabilire l'ordine ad ogni costo

Tempo 30 minuti
Difficoltà Media

IL GIOCO LO TROVI SUL ☐CD ☑DVD
Act of War: Direct Action è presente nella sezione *Giochi*

INFO
QUANTO COSTA: Act Of War: Direct Action costa € 49,90
SITO INTERNET: www.atari.com/actofwar
DISTRIBUTORE: Atari Italia

In un ipotetico futuro, il mondo si trova costretto ad affrontare una crisi senza precedenti: il prezzo del petrolio è alle stelle a causa di continui attacchi terroristici e gli stati occidentali sono teatro di ininterrotte manifestazioni ambientaliste/pacifiste contro la globalizzazione, che rischiano di minare le stabilità nazionali. Per risolvere tale situazione, gli Stati Uniti d'America hanno deciso di creare un nuovo Corpo Speciale, composto da veterani richiamati in servizio e dalle più promettenti nuove leve dell'esercito. Il loro compito, così come il nostro nei panni di giocatore, sarà quello di scoprire chi si nasconde dietro il misterioso Consorzio che finanzia i terroristi e porre fine ai loro attacchi. La grafica di questo strategico in tempo reale si presenta estremamente dettagliata e ricca di particolari; grande attenzione è stata riposta nel ricostruire fedelmente città come Mosca o Londra. La trama è stata scritta in collaborazione con Dale Brown, esperto dell'esercito USA di conflitti globali e tecnologie militari futuristiche.



Attacco aereo

1 Il nostro primo compito è quello di eliminare ogni resistenza sulla spiaggia, per permettere l'arrivo dei nostri uomini. Dovremo quindi bombardare tutte le postazioni nemiche con le squadriglie di F-18 a disposizione. Clicchiamo con il tasto sinistro sull'icona a forma di aereo e quindi sull'area da attaccare, fino al completamento della prima missione. I nostri uomini atterreranno sulla spiaggia e costruiranno i primi fabbricati.

Il convoglio nemico

2 Clicchiamo sull'edificio a destra (Barracks) e addestriamo un buon numero di soldati e cecchini. Nel frattempo dicchiamo sugli edifici a cupola e costruiamo 4 Global Hawk. Posizioniamo alcuni dei nostri uomini a difesa della base a Nord e ad Est. Il comando ci informerà di un convoglio nemico bloccato a nord nel canion: lanciamo i Global Hawk.

Distruggere le postazioni antiaeree

3 Distrutto il convoglio dovremo preoccuparci delle difese antiaeree del nemico, dislocate a Nord-Est. Selezioniamo un buon numero di uomini, sia soldati sia cecchini, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse e disegnando un rettangolo. Quindi, associamoli a un gruppo per poterli gestire meglio (*Ctrl+1*). Le postazioni si trovano dopo gli edifici, sul primo rilievo.

Curare i soldati

4 Per evitare ulteriori incursioni aeree sulla nostra base dovremo eliminare la torre di controllo nemica, che si trova a sud delle difese poco prima distrutte. Curiamo i nostri uomini, inviando l'elicottero di soccorso arrivato alla nostra base: posizioniamoli all'interno del cerchio azzurro per recuperare l'energia. Non ci resta che dirigerci all'attacco.

Non chattare con gli estranei!

Se il telefonino si blocca senza motivo o non risponde più ai nostri comandi... ci siamo imbattuti in Cabir

Tempo
20 minuti

Difficoltà
Media

IL SOFTWARE COMPLETO LO TROVI SUL ☑CD ☑DVD

FExplorer v1.11 in italiano è presente nella sezione *Telefonia*

INFO

QUANTO COSTA: FExplorer è gratuito

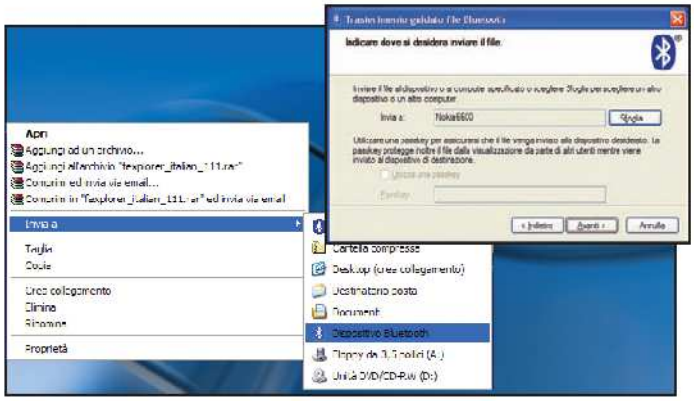
IL SITO UFFICIALE: www.gosymbian.com

A CHI RIVOLGERSI: d.hugo@sage.be0o

Il fenomeno sta prendendo sempre più piede in Italia: basta attivare il Bluetooth del telefonino, in luoghi molto affollati, e sperare di ricevere il fatidico messaggio "Toothing?", che ci permetterà di dare inizio ad una chat improvvisata con un perfetto sconosciuto. Chi pratica questo "gioco" lo fa principalmente per conoscere nuove persone; in alcuni casi, però, i partecipanti potrebbero decidere di non incontrarsi mai e di trascorrere ugualmente del tempo a scambiare messaggi, foto e applicazioni, anche trovandosi ad una distanza inferiore ai dieci metri. Nonostante la faccenda possa sembrare innocua, lo scambio continuo di file può mettere a rischio di virus il nostro amato telefonino! Uno dei primi agenti patogeni per sistemi operativi Symbian, si caratterizza con l'installazione di un'applicazione denominata "Caribe", che non può essere rimossa; inoltre, oltre a diffondersi tramite Bluetooth, causa strani rallentamenti e il blocco del cellulare. Se il telefonino inizia a manifestare strani sintomi, dopo aver ricevuto un file da una fonte poco attendibile, probabilmente siamo stati infettati da Cabir. Non disperiamoci, anche questa volta abbiamo la soluzione!

Attiviamo il Bluetooth

1 Per installare il software necessario all'eliminazione del virus Cabir possiamo utilizzare l'interfaccia *Bluetooth* del telefonino (o l'apposito cavetto USB). Per fare questo schiacciamo il tasto *Menu* del nostro Nokia 6600, spostiamoci utilizzando il joystick sull'icona *Bluetooth* e scegliamo *Opzioni/Apri*. Ora impostiamo la voce *Bluetooth* su *Attiva*, *Visibilità dispositivo* su *Visibile a tutti* e in *Nome telefono* lasciamo quello predefinito o digitiamo uno di nostro gradimento.



Inviamo il file da installare

2 Estraiamo sul desktop il contento dell'archivio *fexplorer_italian_111.zip*, clicchiamo col tasto destro del mouse sul file *.SIS* appena estratto e dal menu selezioniamo *Invia al/Dispositivo Bluetooth*. Clicchiamo su *Sfoglia* e nella finestra che compare selezioniamo il nostro telefono cellulare e successivamente *Ok*. Una volta tornati alla schermata precedente, togliamo il segno di spunta dalla casella *Utilizza una passkey* e selezioniamo *Avanti*. Per ricevere il file di installazione di FileExplorer bisogna rispondere *Sì* alla conferma di ricezione di un nuovo messaggio, attraverso l'interfaccia Bluetooth.

Completiamo la procedura

3 Dopo aver ricevuto il messaggio, apriamolo scegliendo *Visualizza*. Immediatamente il suo contenuto sarà riconosciuto come un software e ci verrà chiesto di installarlo. Successivamente compariranno diversi messaggi di avviso ai quali dobbiamo rispondere sempre in maniera affermativa, finché non appare la scritta *Installazione completata*.

Scoviamo il "verme"!

4 Dal menu del telefonino avviamo il software FExplorer e navighiamo all'interno dei drive del cellulare, alla ricerca della cartella *caribe*, situata in *X:\System\Apps* (dove X rappresenta la lettera dell'unità). Dopo averla trovata, selezioniamo la cartella incriminata e scegliamo *Opzioni/File/Elimina*. Spostiamoci in *C:\System\SYMBIANSECUREDATA* e cancelliamo anche la cartella *CARIBESECURITYMANAGER* e tutto il suo contenuto.

Il riavvio definitivo!

5 Per concludere, dobbiamo selezionare e cancellare (sempre allo stesso modo) i file *FLO.MDL* e *CARIBE.SIS*, situati rispettivamente in *C:\System\recogs* e *C:\System\Install*. Finalmente ci siamo sbarazzati del worm Cabir! Affinché rimanga solo un brutto ricordo, dall'interfaccia di FExplorer andiamo in *Opzioni/Telefono/Restart* e riavviamo il telefonino.

Abbiamo rimosso il virus e il nostro telefonino è tornato a funzionare correttamente.

A QUALI MINACCE SIAMO ESPOSTI

I principali virus che possono infettare i nostri cellulari se dotati di sistema operativo Symbian.

VIRUS	TIPOLOGIA	DANNI PROVOCATI
CABIR	Worm	Causa problemi di stabilità e consuma la batteria mantenendo la connessione Bluetooth in modalità di ricerca
SKULLS	Trojan	Cambia le icone del cellulare con dei teschi e blocca numerose funzioni
MOSQUITO	Trojan	Invia SMS a tariffa maggiorata, consumando velocemente il credito telefonico
LASCO	Worm	Presenta le stesse caratteristiche di Cabir ed inoltre infetta anche i file con estensione .SIS presenti nella memoria
METAL GEAR	Trojan	È in grado di disabilitare l'antivirus del cellulare, bloccarne alcune funzionalità e ritrasmettersi utilizzando la connessione Bluetooth

SOTTO LA LENTE

ANATOMIA DI UN VIRUS

Cabir sfrutta la tecnologia Bluetooth per infettare altri smartphone Symbian che si trovano nel raggio d'azione del cellulare infetto. Il virus è stato ufficialmente riconosciuto il 15 giugno 2004 dai Kaspersky Lab. e sarebbe stato sviluppato dai Vallez, uno pseudonimo dietro cui si nasconde un gruppo di pirati informatici che, tra le altre cose, hanno anche realizzato i virus Donut, il primo per la piattaforma .NET Microsoft, e Rugrat, il primo per Windows a 64 bit.

Il PC diventa multimediale

Trasformiamo il nostro computer in un videoregistratore digitale per vedere e registrare i programmi TV

Tempo
50 minuti

Difficoltà
Media

IL SOFTWARE COMPLETO LO TROVI SUL ☑CD ☑DVD
Media Portal 0.1.0.9 è presente nell'Interfaccia principale, mentre FFDShow e VOBSub sono presenti nella sezione Audio&Video

Cosa ci occorre

Scheda Tv Tuner
La nostra scelta...
Hauppauge! WinTV-USB2
Quanto costa: € 159,99
Sito Internet: www.oeminformatica.it
Contatta: OEM Informatica Tel. 0332 826861

Programma multimediale
La nostra scelta...
Media Portal 0.1.7
Quanto costa: Gratuito
Sito Internet: http://mediaportal.sourceforge.net

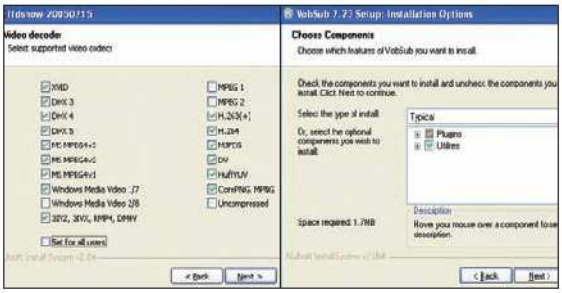
Negli ultimi tempi le software house stanno investendo molte loro risorse nella realizzazione di programmi e sistemi integrati di nuova generazione. Tali software sono caratterizzati da un'interfaccia grafica estremamente semplice ed intuitiva, che può essere utilizzata anche con particolari telecomandi compatibili. Tutte le loro funzioni sono destinate all'utilizzo multimediale, come la visualizzazione di immagini e video, fino alla registrazione direttamente dalla TV o ancora come radio tuner.

Piatto ricco...

L'esempio più eclatante di questa nuova generazione di software è rappresentato dal Windows XP Media Center. Il prodotto è in realtà un combinato di soluzioni hardware e software, che permettono di sfruttare al massimo le risorse multimediali del PC. Una tendenza sottolineata dal fatto che un sistema Media Center nasce già con periferiche radio e TV integrate. Per avere il nostro Media Center personale non è però necessario spendere tanto acquistando un costoso pacchetto "tutto compreso". Possiamo infatti trasformare il PC installando un software gratuito come Media Portal che ci permette di sfruttare al massimo le nostre risorse multimediali e di leggere agilmente tutti i formati grafici, comunicare con la scheda TV e consentirci di pianificare le registrazioni dei nostri programmi preferiti.
La sua interfaccia grafica è inoltre caratterizzata da grandi pulsanti, che ci consentono di vedere e gestire le funzioni anche da lontano: una caratteristica che risulta utile se colleghiamo il PC al televisore e controlliamo tutte le funzioni con il telecomando, mentre siamo comodamente rilassati sul divano di casa!

A Prepariamo gli strumenti

Come prima cosa dobbiamo installare tutti i software necessari che ci permetteranno di utilizzare il Media Portal come una completa stazione d'intrattenimento multimediale.



1 Scarichiamo gli aggiornamenti

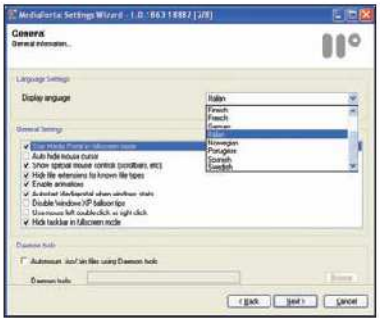
Per utilizzare Media Portal installiamo il .NET Framework 1.1 (una serie di strumenti di sviluppo) e le DirectX9c, che possiamo scaricare dai siti http://download.microsoft.com/download/1/f/a/1fa816d7-a8d6-4f15-b682-b96739e68ab7/dotnetfx.exe e http://download.microsoft.com/download/8/1/e/81ed90eb-dd87-4a23-aedc-298a9603b4e4/directx_9_credist.exe. Al termine del download con doppio clic del mouse lanciamo la fase di installazione guidata per i due pacchetti.

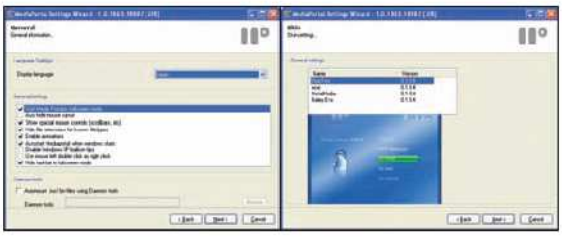
2 Tutto per i video

Installiamo ora i software *FDDShow*, contenente i codec necessari per visualizzare i filmati XviD, DivX ed MPEG, e *VobSUB*, che permette di visualizzarne i sottotitoli. Nella sezione *Audio&Video* del Win CD/DVD-Rom sono presenti i relativi archivi compressi contenenti gli eseguibili necessari per avviare le semplici procedure guidate di installazione.

3 Configuriamo la lingua italiana

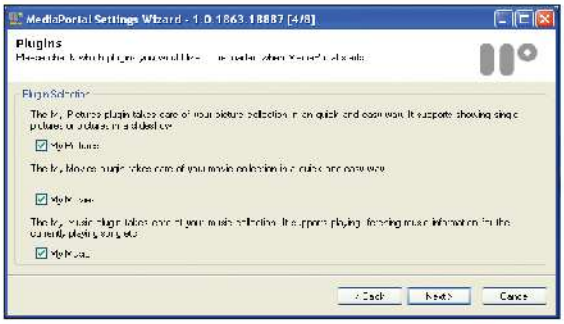
L'installazione del Media Portal non presenta nessuna difficoltà. Al primo avvio ci verrà proposta una semplice procedura guidata di configurazione. Nella prima schermata clicchiamo sul pulsante *Next* lasciando invariate tutte le altre impostazioni. Quindi, nella finestra *General*, dal campo *Language settings* selezioniamo la voce *Italiano* presente nel menu *Display language*.

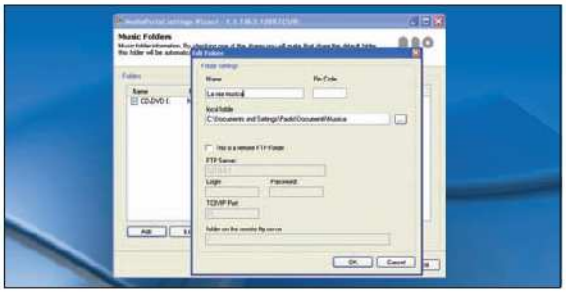




4 Personalizziamo l'interfaccia

Ora, nel campo *General settings* spuntiamo la voce *Autostart Mediaportal when Windows start* per avviare automaticamente Media Portal all'avvio di Windows. Quindi clicchiamo su *Next*. Potremo ora scegliere una skin per l'interfaccia grafica del Media Portal. Selezioniamone una con il mouse e clicchiamo nuovamente su *Next*.





5 Organizziamo le risorse

Nella schermata *Plugins* dobbiamo ora assicurarci che sia presente il segno di spunta sulle tre opzioni *My Pictures*, *My Movies* e *My Music*. Queste tre plug-in racchiudono i comandi e le funzioni che ci consentono di vedere le nostre immagini, i film in DVD ed ascoltare musica. Procediamo oltre cliccando su *Next*.

6 Avvio automatico

Configuriamo ora le cartelle nelle quali vengono memorizzati file musicali, video e immagini e che verranno automaticamente analizzate da Media Portal all'avvio. Possiamo aggiungerne altre cliccando su *Add*. Nella finestra *Edit Folder* clicchiamo sul pulsante con i tre puntini e, dalla finestra *Sfoglia per cartelle*, selezioniamo le cartelle.

BUONI CONSIGLI

UN'IMMAGINE NEL SISTEMA
Durante l'installazione di Media Portal, nella schermata *General*, possiamo configurare l'opzione che consente al software di caricare le immagini di CD e DVD in formato ISO/BIN, interfacciandosi direttamente con il software *Daemon tools*. In questo modo potremo visualizzare un film o fare una partita con il nostro gioco preferito senza che il supporto originale sia presente nel lettore, preservandolo così dall'usura. Per impostare questa opzione, nella schermata di installazione *General*, nel campo *Daemon tools*, spuntiamo la voce *Automount .iso/.bin* e indichiamo il percorso di installazione del software.

VISUALIZZAZIONE OTTIMIZZATA
Tutte le funzioni di Media Portal sono ottimizzate per la visualizzazione a schermo intero. Per attivare questa funzionalità premiamo *F2* per attivare la finestra di configurazione e, nella sezione *General/General settings*, mettiamo il segno di spunta sull'opzione *Start Media Portal in fullsreen Mode*.

UN SOFTWARE ESIGENTE
Media Portal, una volta avviato, sostituisce la sua interfaccia grafica a quella di Windows. Per questo motivo, le sue richieste hardware sono abbastanza esigenti. In particolare, per utilizzare al meglio il software, è consigliabile avere installato almeno un processore a 1,4 GHz e 256 MB di RAM (meglio se 512).

Ecco tre modelli di schede Tuner TV compatibili con il Media Portal, per poter vedere sul PC i canali televisivi o quelli del Digitale Terrestre.

PINNACLE MEDIACENTER 3001
Dotata di un pratico telecomando, questa scheda permette di ricevere facilmente sia i normali canali analogici trasmessi attraverso la normale antenna televisiva che quelli del digitale terrestre.
Quanto costa: € 129,00
Sito Internet: www.pinnaclesys.com

TERRATEC TUNER CINERGY 600 TV RADIO
Collegabile allo slot PCI del PC, questa scheda è dotata sia di un sintonizzatore TV, per ricevere i canali televisivi che di uno per la radio FM con funzione di ricerca dei canali di tipo RDS.
Quanto costa: € 99,99
Sito Internet: www.terratec.it

AVERMEDIA AVERTV USB 2.0
Un Tuner Box Esterno, collegabile al PC tramite porta USB 2.0, che garantisce un'alta risoluzione dei canali. Supporta inoltre i formati video MPEG 1, 2 e 4 con funzione PictureInPicture.
Quanto costa: € 99,00
Sito Internet: www.computerdiscount.it

B Configuriamo le risorse

Ora che la nostra stazione multimediale è stata installata, siamo pronti per riprodurre sul monitor le foto più belle, i film presenti nella nostra videoteca e un po' di buona musica.

1 Carichiamo le foto

Se durante la fase di installazione non è stata configurata la cartella predefinita contenente le immagini, possiamo farlo ora: premiamo il tasto *F2* e dal menu *Pictures/Picture folder* dicchiamo su *Add*. Ora, dal menu della finestra principale di Media Portal, dicchiamo su *Immagini*. Se non lo troviamo subito, scorriamo il menu posizionando il puntatore sul primo o sull'ultimo dei pulsanti dell'interfaccia.

2 Creiamo una presentazione

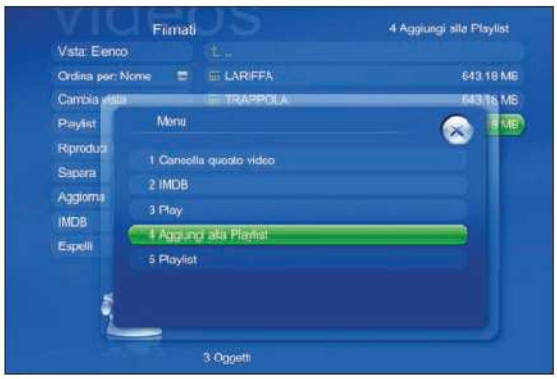
Apparirà la lista dei file contenuti nella cartella. Per creare delle miniature clicchiamo su *Crea Anteprime* mentre per configurarne la visualizzazione clicchiamo su *Vista*. Per ingrandire una singola immagine è sufficiente cliccarci sopra. Se vogliamo avviare uno slideshow, clicchiamo su *Presentazione*, mentre per bloccarla premiamo *Esc*.

3 Rilassarsi con la musica

Con la stessa procedura descritta per accedere alle immagini, cerchiamo il pulsante *Musica* dal menu principale. Per visualizzare i brani musicali, spostiamo il cursore sul menu *Cambia Vista* e clicchiamo sulla freccetta verde che compare fino a visualizzare la voce *Brani*. Per ascoltare un brano facciamo clic sul nome. Per selezionare un CD Audio, invece, clicchiamo prima sul pulsante con la freccia verso l'alto, poi sull'icona del lettore nel quale si trova il CD.

4 Un player su misura

Per visualizzare i comandi del player, spostiamo il cursore del mouse verso la parte alta dell'interfaccia, per visualizzare un pratico menu a scomparsa. Possiamo, comunque, gestire il lettore anche con la tastiera con i tasti *F5* ed *F6* (avanti/indietro veloce), *F7* ed *F8* (brano successivo/precedente) e *B* (stop).



5 Come al cinema...

Clicchiamo ora su *Filmati*, dal menu principale di Media Portal. Potremo così visualizzare i video della nostra collezione presenti nella cartella impostata durante la fase d'installazione o direttamente da CD. Per avviare la riproduzione basta un clic sull'icona del video, mentre per bloccarla premiamo il tasto *B*. Gli altri comandi per la riproduzione sono identici a quelli descritti per la musica.

6 ... anzi, meglio!

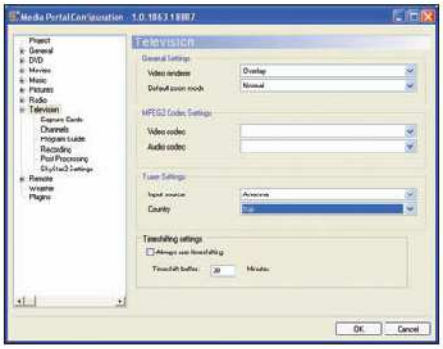
Per vedere il film in una miniatura, mentre consultiamo la lista dei video, premiamo il tasto *X*, anche per tornare alla visualizzazione a schermo intero. Per creare una playlist, dicchiamo sul titolo del film con il tasto destro del mouse e scegliamo *Aggiungi a Playlist*. La lista di riproduzione è poi accessibile attraverso il pulsante Playlist.

C Sintonizziamo i canali TV

Ogni buon centro multimediale degno di questo nome deve avere un modulo per gestire le trasmissioni televisive. Grazie ad una scheda TV Tuner esterna potremo sintonizzare i canali anche con Media Portal.

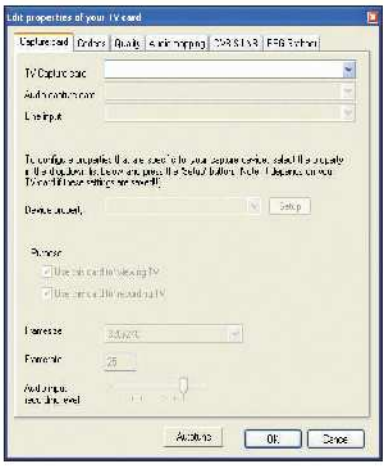
1 Impostazioni generali

Accertiamoci che la scheda sia collegata al PC, quindi premiamo il tasto *F2*. Quando appare la finestra *Media Portal Configuration*, cerchiamo nella lista la voce *Television* e facciamo clic su di essa. Sulla destra appaiono le prime opzioni di configurazione.
Nel riquadro *Tuner Settings* selezioniamo *Antenna* dal menu tendina *Input Source* e *Italy* in *Country*.



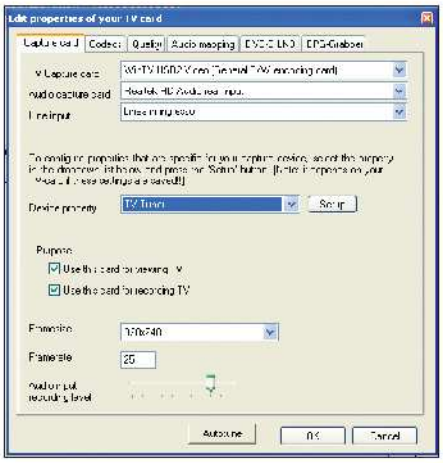
2 Riconosciamo la scheda TV

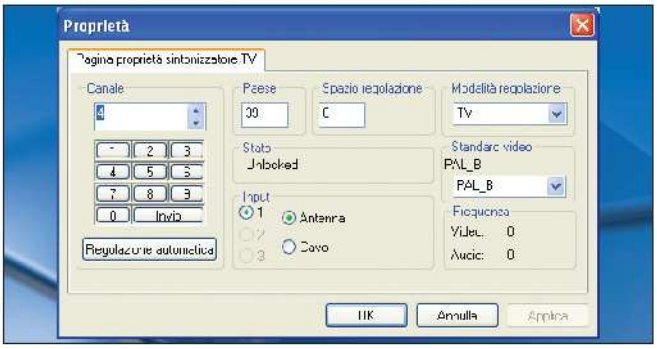
Sempre dal menu *Television* selezioniamo la voce *Capture Card*. Nel nostro caso, dobbiamo aggiungere la scheda *WinTV-USB2* alla lista delle periferiche utilizzate da Media Portal. Per farlo clicchiamo sul pulsante *Add*. Quando verrà mostrata la finestra *Edit properties of your TV card* selezioniamo la scheda *Capture card*.



3 ... e configuriamola

Dal menu *TV Capture* selezioniamo la voce *WinTVUSB2 Video*. Nel campo *Audio Capture Card* selezioniamo la scheda audio del PC e nel menu *Line input* impostiamo l'opzione *Linea in ingresso*, che è l'ingresso audio del PC nel quale abbiamo inserito il cavo jack della scheda WinTV. Infine, dal menu *Device Property* impostiamo la tipologia della periferica su *Tv Tuner*.



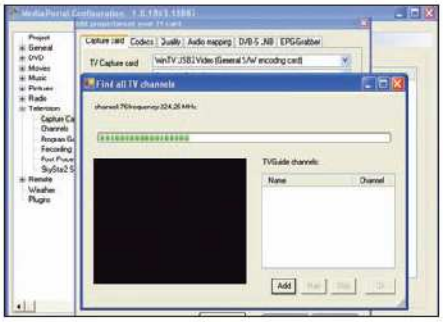


4 Regoliamo la ricezione

Per abbinare le frequenza ai canali clicchiamo sul pulsante *Setup*, posto di fianco al menu *Device Property*. Quando appare la finestra *Proprietà*, accertiamoci che sia selezionata l'opzione *Antenna* nel riquadro *Input*, quindi avviamo la scansione delle frequenze cliccando su *Regolazione automatica*. Al termine, clicchiamo su *OK*.

5 Sintonizziamo i canali

Cliccando sul pulsante *Autotune*, nella finestra *Edit properties of your TV card*, avviamo una scansione automatica. Quando Media Portal rintraccia un canale interrompe la scansione e ne visualizza un'anteprima nella finestra *Find all Tv channel*. Per memorizzarlo, clicchiamo su *Add*. Nella finestra *Enter a Name* digitiamo un nome da assegnargli e clicchiamo su *OK*.



6 Il televisore è pronto

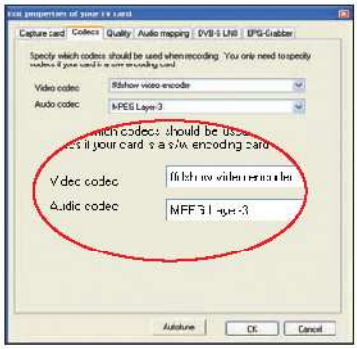
Se un canale non si vede bene possiamo saltarlo cliccando sul pulsante *Skip*. Al termine della sintonizzazione confermiamo con *OK*. Chiudiamo tutte le finestre di configurazione di Media Portal e confermiamo le nuove impostazioni cliccando ancora su *OK*. Quando Media Portal ci chiederà di riavviare, clicchiamo su *Si*.

D Registriamo i programmi

Dopo aver sintonizzato e memorizzato tutti i canali televisivi, possiamo utilizzare il Media Portal proprio come un videoregistratore, programmando le registrazioni giornaliere dei programmi direttamente sul nostro hard disk.

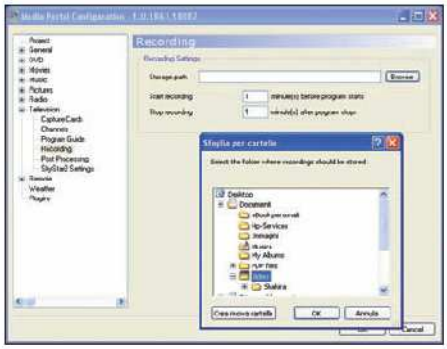
1 Impostazioni generali

Prima di iniziare a registrare, dobbiamo configurare i codec da utilizzare. Premiamo su *F2* per accedere alle configurazioni del programma e dal menu *Television* selezioniamo la voce *Capture Card*. Selezioniamo la scheda *WinTV USB2 Video* e clicchiamo su *Edit*. Nella finestra *Edit properties of your TV card*, apriamo il tab *Codecs*: selezioniamo l'opzione *FFDShow* alla voce *Video Codec* e *MPEG Layer 3* alla voce *Audio Codec*. Quindi, confermiamo con *OK*.



2 Conserviamo le registrazioni

Nella finestra *Media Portal Configuration*, nel menu *Television* cerchiamo la voce *Recording* e clicchiamoci sopra. Nel campo *Storage path* clicchiamo su *Browse* per aprire la finestra *Sfoglia* per cartelle: da qui, selezioniamo una cartella nella quale saranno salvati i filmati delle registrazioni e confermiamo con *OK* le scelte effettuate.



3 Impostiamo la registrazione

Per pianificare una registrazione, attiviamo la *Televisione* e clicchiamo sul pulsante *Programmazione*. Da questa sezione possiamo creare nuovi eventi e modificare quelli esistenti, ad esempio quando viene posticipato o anticipato un programma. Clicchiamo su *Nuovo* e impostiamo il canale, la data e l'ora d'inizio e fine.

4 Eventi giornalieri

Se il programma che ci interessa va in onda tutti i giorni, apriamo il menu *Guida TV*, clicchiamo su una registrazione. Nella finestra *Seleziona tipo Registrazione*, appaiono tutte le modalità supportate dal Media Portal. Facciamo clic sulla voce *Registra ogni giorno a quest'ora*. Non dimentichiamo di lasciare il PC acceso affinché possa registrare la trasmissione.

SOTTO LA LENTE

PERSONALIZZIAMO IL PALINSESTO TELEVISIVO

In contemporanea con il rilascio del Windows Media Center, Microsoft ha presentato la versione italiana di EPG (Electronic Program Guide) che aumenta le potenzialità del modulo Televisione del suo centro multimediale. Grazie all'utilizzo dell'EPG, l'utente è in grado di scegliere la programmazione televisiva di tutta la settimana e di programmare le singole registrazioni scegliendole direttamente dal palinsesto TV. Grazie all'EPG è inoltre possibile leggere una breve trama sui film in programmazione e assegnare un indice di gradimento alle nostre trasmissioni preferite. La programmazione aggiornata viene rilasciata direttamente sul sito Microsoft ogni settimana e per scaricarla è dunque necessaria una connessione attiva alla Rete.

MULTIMEDIALITÀ AI MASSIMI LIVELLI

ATI, il noto produttore di schede grafiche ha introdotto sul mercato il nuovo chip Theater 550 PRO, specifico per tutte le applicazioni multimediali, tra le quali ricade a pieno diritto il Windows Media Center. Il chip, che sostituisce il Theater 200 finora montato sulle schede ATI All in Wonder, potrà essere integrato sia su schede PCI che PCI Express X1, il che non lascia dubbi sulle sue prestazioni. Il nuovo prodotto garantisce la decodifica video di qualità in tempo reale, la codifica in formato MPEG-2 con qualità DVD ed è dotato di un sofisticato sistema in grado di ridurre il rumore del segnale video per migliorarne ulteriormente la sua qualità. L'unica scheda grafica al momento in commercio a montare il nuovo chip è la Sapphire Theatrix. Il prodotto può funzionare sia con Windows XP MCE sia con la versione tradizionale del sistema operativo grazie al software fornito in dotazione con la scheda.

Realizziamo copie di backup di cartelle e documenti per tenerle aggiornate anche quando aggiungiamo altri file

I nostri dati sempre in ordine

Tempo 20 minuti

Difficoltà Media

IL SOFTWARE COMPLETO LO TROVI SUL ☑CD ☑DVD

SyncBack 3.2.7 lo trovi nella sezione *Utilità&Programmazione*

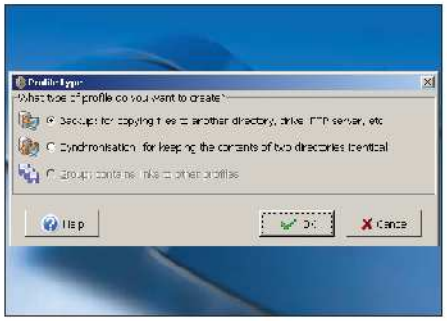
INFO

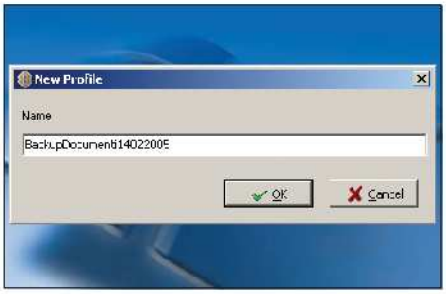
QUANTO COSTA: SyncBack è gratuito

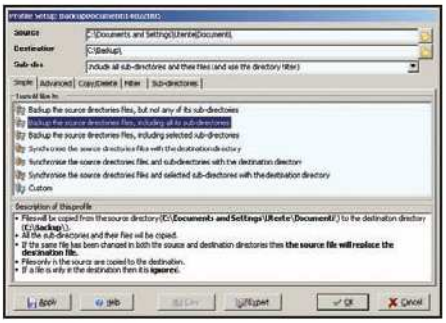
IL SITO UFFICIALE: www.2brightsparks.com

A CHI RIVOLGERSI: info@2BrightSparks.com

Sappiamo bene che creare un backup completo delle cartelle dell'hard disk, con i nostri documenti o file più importanti, è un'operazione indispensabile. Effettuarla periodicamente ci tornerà molto utile per evitare che un malfunzionamento del sistema operativo, una rottura improvvisa del disco rigido o un virus possano farci perdere tutto il nostro archivio da un momento all'altro. Salvare quanto ci interessa in un'unica grande cartella e masterizzarla su CD, oppure copiarla in una seconda partizione, può rivelarsi un metodo poco efficiente e disordinato, soprattutto quando effettuiamo frequenti aggiornamenti dei nostri file. La soluzione migliore è quella di affidarci ad un software come SyncBack, in grado di aggiornare i backup in modo automatico e sincronizzato, confrontando il contenuto della cartella originaria con quello della cartella di backup. Solo così potremo essere sicuri di non perdere... neanche un bit!







Un nuovo backup

1 Al termine della procedura guidata per l'installazione di SyncBack, ci verrà chiesto se vogliamo creare un nuovo profilo personalizzato per la creazione dei backup: accettiamo quest'opzione con un clic su *YES*. Nella schermata successiva selezioniamo *Backup* e clicchiamo sul pulsante *OK* per confermare.

Impariamo a riconoscerli

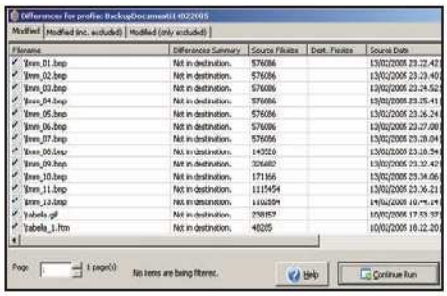
2 Dobbiamo adesso assegnare un nome al nostro backup, scegliendone uno significativo del suo contenuto e che ci permetta una sua rapida consultazione, per esempio *BackupDocumenti14022004*. Inseriamo questo nome nel campo *Name* della finestra *New profile*, che si apre anche quando scegliamo la voce *New* dal menu *Profiles* di SyncBack.

Configurazioni su misura

3 Si aprirà ora la finestra *Profile setup*. Nel campo *Source* specifichiamo il percorso della cartella di cui vogliamo fare il backup: per individuarlo sull'hard disk, clicchiamo sulla relativa icona a forma di cartellina. Nel campo *Destination* specifichiamo invece la cartella nella quale verrà memorizzato il backup. Infine, clicchiamo sul pulsante *OK*.

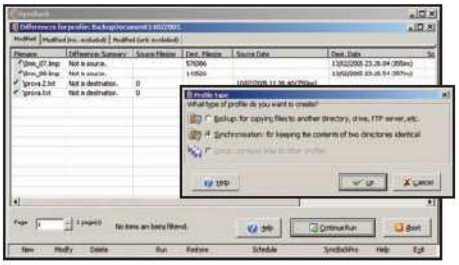
Avviamo la procedura

4 Selezioniamo il profilo del backup e clicchiamo su *Run* per avviarne la creazione. Nella finestra successiva clicchiamo su *Continue run*. Quando aggiungiamo dei file nella cartella d'origine, avviamo SyncBack, selezioniamo il backup creato e clicchiamo su *Run* per sovrascrivere la cartella di destinazione.



Sincronizziamo gli orologi!

5 Per realizzare un backup sincronizzato all'avvio di SyncBack, scegliamo la voce *Synchronisation: for keeping the contents of two directories identical*. Se aggiungiamo nuovi documenti nella cartella d'origine, selezioniamo il backup e clicchiamo su *Run* per aggiornarlo. La cartella di destinazione non verrà sovrascritta ma verranno automaticamente aggiunte le modifiche apportate.



Utilizziamo i post-it "virtuali" per ricordare impegni e scadenze o inviare via Internet appunti agli amici

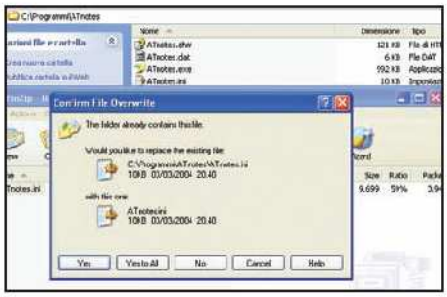
Un messaggio per ogni occasione

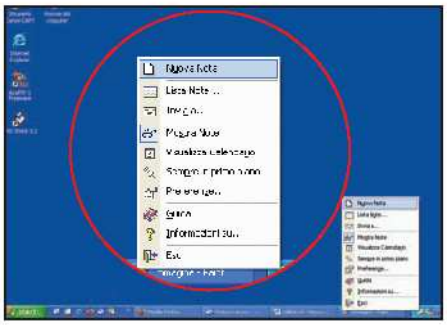
Tempo 15 minuti
Difficoltà Bassa

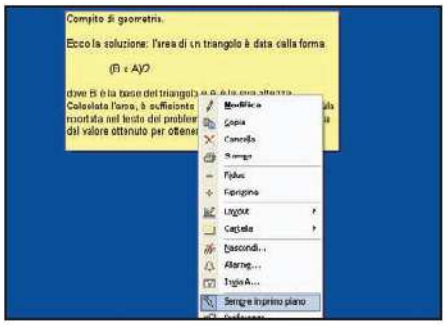
IL SOFTWARE COMPLETO LO TROVI SUL ☑CD ☑DVD
ATnotes 9.5 è presente nella sezione *Utilità&Programmazione*

INFO
QUANTO COSTA: ATnotes 9.5 è completamente gratuito
IL SITO UFFICIALE: http://atnotes.fr.st

Ci sono dei momenti in cui la nostra scrivania raggiunge un livello di disordine tale da non essere più gestibile. Dappertutto sono disseminati fogli con informazioni di tutti i tipi. E ovviamente, quanto ci serve qualcosa, non riusciamo mai a trovarla. Per fortuna hanno inventato i post-it, quei piccoli foglietti gialli adesivi da appiccicare ovunque! Ma ormai hanno "colonizzato" anche la cornice esterna del monitor. Una situazione onestamente inaccettabile per la nostra salute mentale. Per rendere più vivibile la scrivania, possiamo utilizzare un programma che ci permetta di creare dei post-it virtuali da appuntare direttamente sul desktop di Windows. Se poi riuscissimo a condividere via Internet tutti gli appunti o la soluzione di un difficilissimo problema di geometria con i nostri amici, sarebbe ancora meglio. Non abbiamo bisogno d'altro che del loro indirizzo IP e di un programma come ATnotes, che rende la gestione dei post-it virtuali un gioco da ragazzi!







Note in italiano

1 Nell'archivio compresso *ATnotes.zip*, presente nella sezione *Utilità&Programmazione* del Win CD/DVD-Rom, troviamo oltre all'eseguibile del software (*atnsetup.exe*) anche il file per la sua localizzazione in italiano (*ATnotes.ini*). Al termine dell'installazione, è sufficiente estrarlo nella stessa directory di ATnotes, sovrascivendo quello già esistente.

Avvio automatico

2 Per avere i nostri post-it sempre a portata di mano, al termine dell'installazione ATnotes aggiunge un'icona nella system tray, vicino all'orologio di sistema. Cliccandoci sopra con il tasto destro del mouse accederemo ad un menu contestuale dal quale potremo gestire il programma. Per creare un nuovo appunto, clicchiamo su *Nuova nota*.

Il nostro primo post-it

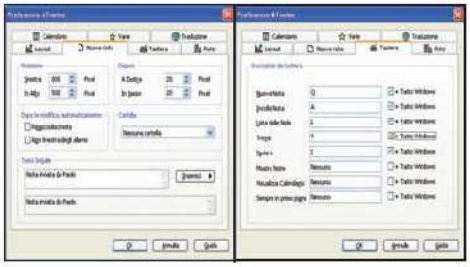
3 Verrà quindi mostrato sul desktop un piccolo quadrato giallo, con dentro un cursore lampeggiante. Cliccandoci sopra con il tasto destro del mouse, accederemo ad uno specifico menu contestuale con il quale gestire la nota. Se è molto importante, clicchiamo su *Sempre in primo piano* per mantenerla sempre attiva sul desktop.

Note personalizzate

4 Clicchiamo sull'icona di ATnotes e dal menu contestuale scegliamo la voce *Preferenze*. Si aprirà una finestra suddivisa a schede, dalla quale configurare il funzionamento del programma. Dal tab *Layout* scegliamo il colore predefinito delle note oppure impostiamo un particolare effetto trasparenza. Al termine possiamo salvare il layout personalizzato: clicchiamo sul pulsante *Salva*, assegniamogli un nome e confermiamo con *OK*.

Prendiamo la scorciatoia

5 Dal tab *Nuova nota*, nel campo *Posizione* scegliamo il punto del desktop nel quale verranno visualizzati i nuovi messaggi e nel campo *Testo iniziale* digitiamo il testo da far apparire automaticamente nelle note create. Dalla scheda *Tastiera*, invece, impostiamo le scorciatoie da tastiera che velocizzano l'utilizzo di ATnotes: selezioniamo una voce, mettiamo un segno di spunta e premiamo un tasto della tastiera.

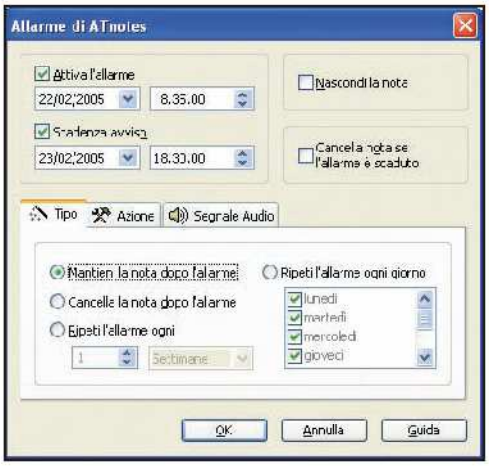


Un calendario sul desktop

6 Tra gli strumenti forniti da ATnotes troviamo anche un pratico calendario da tenere sempre sul desktop. Per attivarlo, dal menu contestuale del software clicchiamo su *Visualizza Calendario*. Per personalizzarlo, invece, clicchiamo su *Preferenze/Calendario*. potremo modificare la font dei caratteri utilizzati, il colore e tante altre caratteristiche.

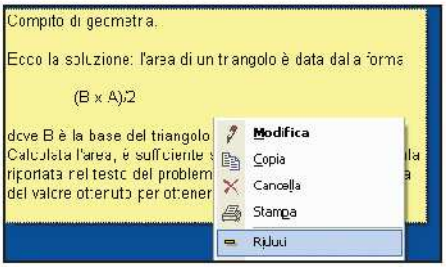
Una sveglia nel PC...

7 Ad ogni post-it possiamo associare un allarme che ci ricorda della scadenza di qualche appuntamento importante. Per farlo, clicchiamo con il tasto destro del mouse sulla nota che ci interessa e scegliamo la voce *Allarme*.
Come prima cosa, mettiamo un segno di spunta alla voce *Attiva l'allarme* e impostiamo l'ora d'attivazione. Quindi, selezioniamo anche la voce *Scadenza avviso* con la relativa ora.



... per i più smemorati!

8 A questo punto, dal tab *Tipo*, impostiamo ATnotes affinché ci ricordi la scadenza dell'appuntamento ad intervalli di tempo predefiniti. Per esempio, attiviamo la voce *Ripeti l'allarme ogni giorno*. Dal tab *Azione* abilitiamo l'opzione *Porta la nota in primo piano e falla lampeggiare*, per evitare che la scadenza passi inosservata! Infine, dalla scheda *Segnale audio* clicchiamo su *Esegui un file sonoro* e scegliamo un qualsiasi file WAVE presente sul nostro hard disk.



Mi si è ristretta la nota!

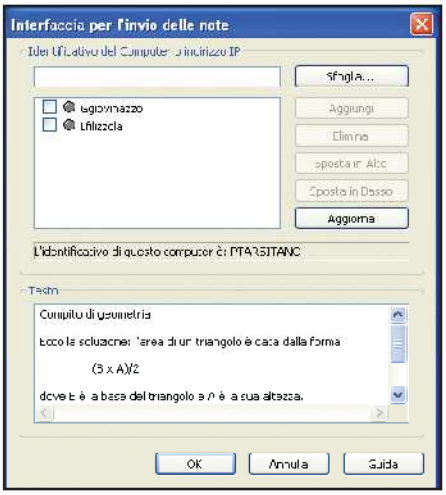
9 Se il testo di un appunto è molto lungo, possiamo rimpicciolirlo in modo da tenere sempre abbastanza ordinato il desktop. Clicchiamo sulla nota con il tasto destro del mouse e scegliamo la voce *Riduci*. Verrà mostrata una sola riga di testo con due freccette nere di fianco. Passandoci sopra con il mouse, verrà ripristinata la nota nella sua interezza.

Un post-it nella Rete

10 Per ricevere e inviare le note via Internet, dobbiamo prima configurare il programma. Dal menu contestuale di ATnotes clicchiamo su *Preferenze* e, dalla relativa finestra, apriamo il tab *Rete*. Mettiamo un segno di spunta alla voce *Accetta*, per poter ricevere tutte le note che ci arrivano, e lasciamo inalterate le altre voci.

Invio in corso

11 Selezioniamo ora la nota con il tasto destro del mouse e dal menu contestuale scegliamo la voce *Invia a*. Nella finestra *Interfaccia per l'invio delle note* digitiamo l'indirizzo IP (se non lo conosciamo dobbiamo farcelo comunicare) dei nostri amici nel campo *Identificativo del computer*. Se siamo all'interno di una rete locale, clicchiamo su *Sfoglia* ed individuiamo l'identificativo corrispondente al PC del nostro amico. Quindi, clicchiamo sul pulsante *OK*.



BUONI CONSIGLI

OCCHIO AL FIREWALL

Se abbiamo installato un firewall sul PC, per esempio quello integrato in Windows Xp con il Service Pack 2, dobbiamo configurarlo affinché non blocchi il traffico di ATnotes. Per fare ciò, apriamo il *Pannello di controllo* dal menu *Start* e clicchiamo su *Centro sicurezza PC/Windows Firewall*. Nella relativa finestra, apriamo il tab *Eccezioni* e clicchiamo su *Aggiungi programma*. Quindi, dalla finestra *Aggiungi programma* selezioniamo *ATnotes* e clicchiamo su *OK* per inserirlo nella lista dei software che hanno libero accesso alle porte di comunicazione del nostro PC.

INDIRIZZO RISERVATO

ATnotes utilizza l'indirizzo IP che viene assegnato ad un computer quando questo si connette alla Rete. Ci sono due tipi di indirizzi: quelli dinamici, che cambiano ad ogni connessione, e quelli statici che vengono assegnati una sola volta al momento della sottoscrizione di un abbonamento con un provider. Il primo caso è tipico delle connessioni dial-up a 56K e dei normali contratti ADSL. L'indirizzo statico, invece, è tipico di alcune connessioni ADSL flat per aziende. Ogni volta che spediamo un post-it ad un amico, dobbiamo dunque tener conto di questo fatto. Eventualmente, facciamoci comunicare preventivamente il loro IP. Per scoprire qual è, da *Start/Esegui* digitiamo il *cmd* e clicchiamo su *OK*. Dal prompt di MS-DOS, digitiamo *ipconfig* premiamo *Invio* e prendiamo nota dell'indirizzo.

OCCHIO ALL'IP

Comunichiamo il nostro indirizzo IP solo agli amici fidati. Un hacker potrebbe fare man bassa nel nostro PC.

Piccole macro grandi soluzioni

Correggiamo automaticamente gli errori di battitura in Word ed evitiamo le operazioni ripetitive

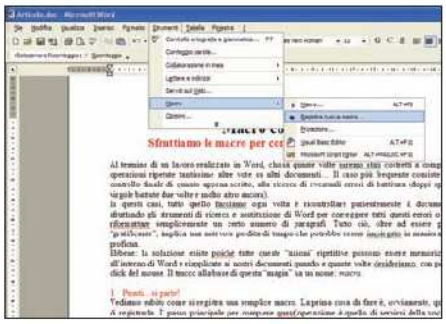
Tempo
10 minuti

Difficoltà
Bassa

BUONI CONSIGLI

ACCORGIMENTI MOLTO UTILI!
Quando si registra una nuova macro, pianifichiamo (anche solo mentalmente) le azioni che dovremo compiere durante la sua registrazione. Quest'accorgimento è molto importante perché ogni movimento (correzioni comprese) verrà automaticamente memorizzato. Se la macro deve essere utilizzata anche su altri documenti, assicuriamoci che le azioni compiute non dipendano dal particolare documento aperto durante la registrazione. Infine, cerchiamo di prevedere ed eliminare eventuali messaggi di Word. Ad esempio, se la macro prevede la chiusura del documento, salviamolo (prima di chiuderlo) per evitare il messaggio *"Salvare le modifiche a xxx.doc?"*.

Al termine di un lavoro realizzato in Word, chissà quante volte siamo stati costretti a compiere una serie di operazioni ripetute su altri documenti. Il caso più frequente consiste nel controllo finale di quanto appena scritto, alla ricerca di eventuali errori di battitura (doppi spazi, virgole battute due volte e molto altro ancora). In questi casi, possiamo ottimizzare il tempo a nostra disposizione, sfruttando gli strumenti di ricerca e sostituzione presenti in Word, per correggere tutti questi errori o riformattare semplicemente un certo numero di paragrafi. Il lavoro meticoloso del correttore di bozze sarà solo un brutto ricordo, poiché tutte queste azioni "periodiche" possono essere memorizzate all'interno di Word e riapplicate ai nostri documenti quando e quante volte lo desideriamo, con pochi e semplici clic del mouse. Questa "magia" ha un nome: "macro"!

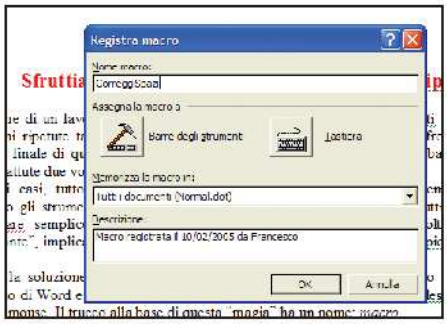


Registriamo una macro

1 Ovviamente, la prima cosa da fare è quella di creare una nuova macro. Il passo principale per compiere quest'operazione è quello di servirsi della voce *Macro* accessibile dal menu *Strumenti* di Word. A questo punto abbiamo a disposizione diverse opzioni. Scegliamo la voce *Registra nuova macro*: apparirà una nuova finestra.

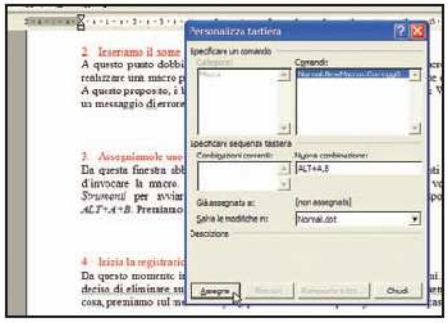
Inseriamo il nome

2 Dobbiamo assegnare un nome alla macro, esplicativo della sua funzione. Poiché intendiamo realizzare una procedura automatizzata per la sostituzione dei doppi spazi, un esempio potrebbe essere *CorreggiSpazi*.
A questo proposito, è bene ricordare che il nome deve essere privo di spazi o Word manderà a video un messaggio di errore. Clicchiamo quindi sul pulsante *Tastiera*.



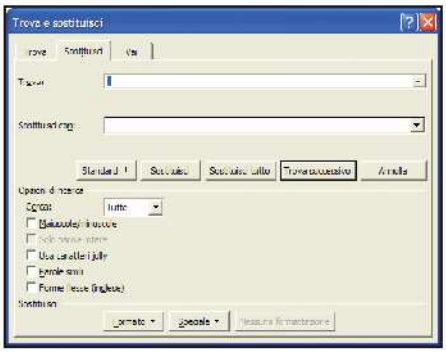
Assegniamo uno "shortcut"

3 Da questa finestra abbiamo l'opportunità di assegnare una sequenza di tasti che ci consentiranno d'invocare la macro. In questo modo, per avviarla, non dovremo più accedere alla voce *Macro* del menu *Strumenti*. Ricordiamoci di utilizzare una sequenza "disponibile" (ossia non utilizzata da Word per attivare o accedere a determinate funzioni), ad esempio *ALT+A+B*. Premiamo il pulsante *Assegna* e poi *Chiudi*.



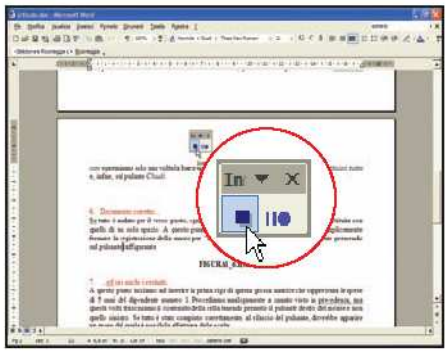
Inizia la registrazione

4 Da questo momento in poi ha inizio la registrazione di tutte le nostre azioni. Per ipotesi, abbiamo deciso di eliminare automaticamente tutti gli spazi doppi, inseriti erroneamente durante la digitazione del testo. Quindi, per prima cosa, premiamo sul menu *Modifica* e poi su *Sostituisci*.



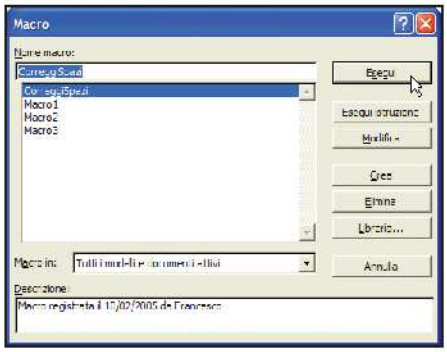
Sostituiamo gli spazi doppi

5 Per individuare gli spazi di troppo occorre selezionare la casella *Trova* e premere due volte la barra spaziatrice. Fatto ciò, passiamo alla casella immediatamente sottostante, quella contrassegnata con la voce *Sostituisci con* e premiamo solo una volta la barra spaziatrice. Fatto ciò, premiamo sul pulsante *Sostituisci tutto* e, infine, sul pulsante *Chiudi*.



Il documento è corretto

6 Se tutto è andato per il verso giusto, ogni ricorrenza di due spazi dovrebbe essere stata sostituita con quella di un solo spazio. Adesso, dobbiamo fermare la registrazione della macro per "immortalare" i passi compiuti: premiamo sul pulsante raffigurante un quadrato (*Stop*), presente nella finestra di gestione che appare in fase di registrazione della *Macro*.

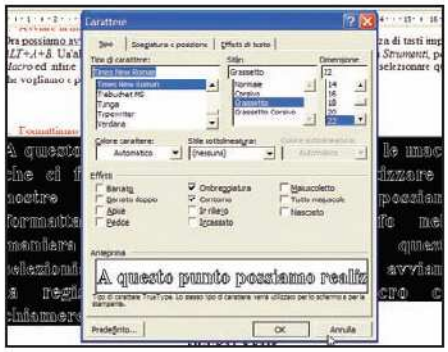


Avviamo la macro

7 Ora possiamo avviare la macro, ogniqualvolta lo desideriamo, attraverso la sequenza di tasti imposta, *ALT+A+B*. Un'altra maniera è quella di utilizzare i menu di Word. Infatti, se clicchiamo su *Strumenti/Macro/Macro*, avremo a video la lista delle macro. Basterà selezionare quella che vogliamo attivare e premere sul pulsante *Esegui*.

Formattiamo i paragrafi

8 Possiamo realizzare tutte le macro che ci fanno più comodo, per automatizzare le nostre operazioni. Ad esempio, possiamo formattare un determinato paragrafo nella maniera che desideriamo. Per far questo, selezioniamo un qualunque paragrafo ed avviamo la registrazione di un nuova macro, che potremo chiamare *FormattaPar*.



Ciak: si gira!

9 Ora che la registrazione è iniziata, non dobbiamo far altro che scegliere il menu *Formato*, poi *Carattere* e decidere che tipo di formattazione applicare. Possiamo, ad esempio, mettere tutto in grassetto, ombreggiarlo e mettere in rilievo il contorno. Magari, se lo desideriamo, potremmo anche modificare la grandezza del carattere utilizzato. Al termine fermiamo la macro ed il gioco è fatto!

Moderiamo i consumi di carta quando stampiamo con Word e inseriamo dei collegamenti a file PDF all'interno di una presentazione in PowerPoint

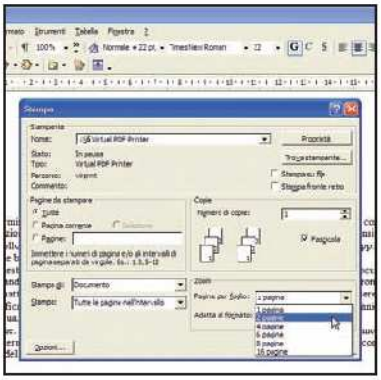
Word

RISPARMIAMO LA CARTA

Le ultime versioni di Word offrono una funzionalità che consente di risparmiare carta quando si decide di stampare un documento, anche se la modalità fronte-retro non è supportata dalla nostra stampante.

Avviamo il processo di stampa

1 Creiamo un documento Word che sia composto da molte pagine (o apriamone uno già salvato). Avremo così la possibilità di toccare con mano il reale risparmio di carta. Una volta aperto il documento, prepariamoci a stamparlo. Per far questo, andiamo nel menu *File* e clicchiamo su *Stampa*.

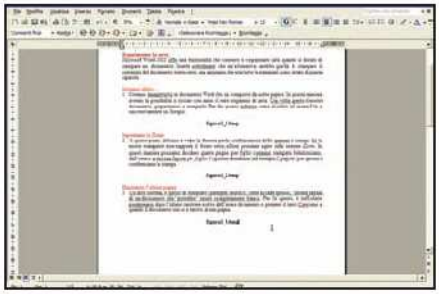


Impostiamo lo zoom

2 Apparirà la finestra per la configurazione delle opzioni di stampa. Se la nostra stampante non supporta il fronte-retro, possiamo agire sulla sezione *Zoom* per decidere quante pagine verranno stampate su ciascun foglio. Selezioniamo l'opzione desiderata (ad esempio *2 pagine*) dall'elenco a discesa *Pagine per foglio*, e confermiamo la stampa.

Eliminiamo l'ultima pagina

3 Un altro sistema è quello di eliminare i paragrafi inutili o, come accade spesso, l'ultima pagina di un documento, che "potrebbe" essere completamente bianca. Per far questo, è sufficiente posizionarsi dopo l'ultimo carattere scritto dell'intero documento e premere il tasto *Canc* sino a quando il documento non verrà ridotto di una pagina.



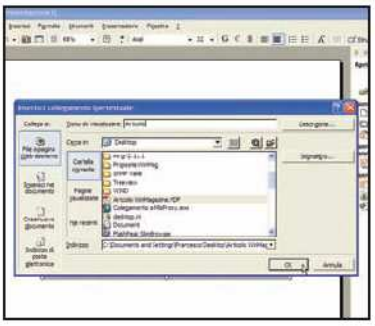
PowerPoint

TI PRESENTO IL PDF!

Non tutti sanno che è possibile inserire un riferimento ad un documento Acrobat Reader all'interno della propria presentazione in PowerPoint, così da poterlo richiamare con un semplice clic del mouse.

Inseriamo il riferimento

1 Apriamo PowerPoint per creare una nuova presentazione. Supponiamo di voler inserire all'interno di una qualunque diapositiva, un riferimento ad un documento Acrobat Reader (con estensione PDF). Supponiamo che si chiami *ArticoloWinMagazine.pdf*. Selezioniamo il punto dove inserire il collegamento e andiamo nel menu *Inserisci/Collegamento ipertestuale*.

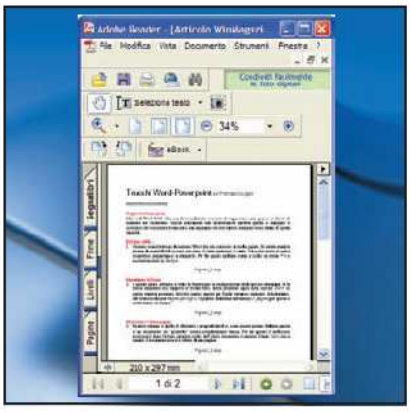


Definiamo cosa inserire

2 A questo punto dobbiamo decidere che cosa far apparire sulla presentazione in PowerPoint e a quale documento "agganciarci". Per ipotesi, attraverso l'elenco a discesa *Cerca in* scegliamo il documento *ArticoloWinMagazine.pdf* e nel campo *Testo* da visualizzare scriviamo *Articolo*.

Proviamolo!

3 A questo punto non ci resta che provare a vedere se tutto funziona. Per far questo, è sufficiente avviare la presentazione Powerpoint (*F5*) e attendere che arrivi alla slide dove abbiamo inserito il collegamento ipertestuale. Clicchiamo sul link *Articolo*, dovrebbe aprirsi la finestra di Acrobat Reader con il nostro documento *WinMagazine.pdf*.



Nascondere il righello

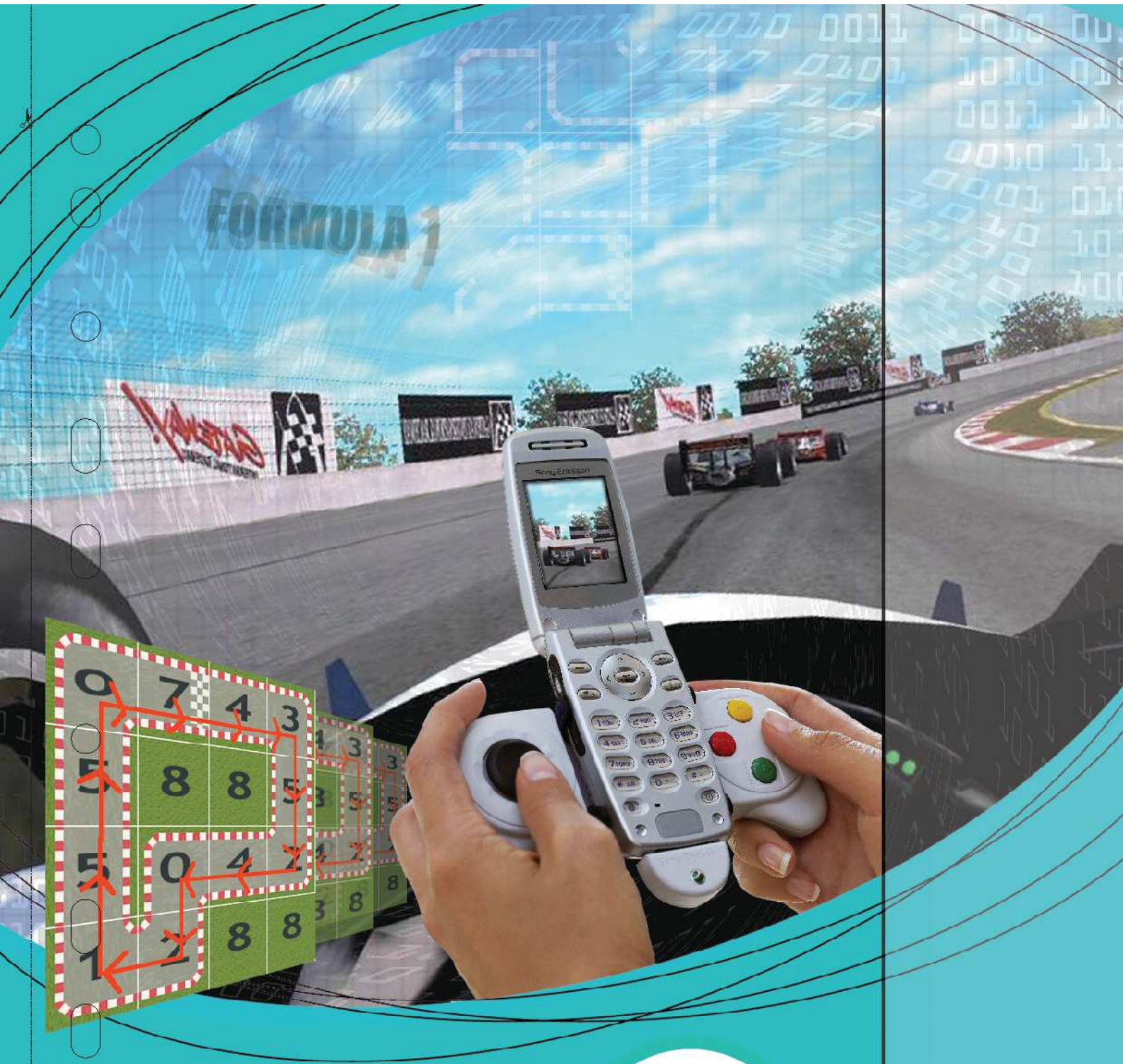
Con Word è presente, se non è disabilitato, un righello che aiuta ad avere un'idea sulle dimensioni della pagina, i margini ecc. Se non c'interessa, è sufficiente nasconderlo premendo sull'opzione *Righello* del menu *Visualizza*.

Informazioni sul sistema

Con Excel possiamo ottenere informazioni sul nostro sistema semplicemente premendo sul menu Help (*?/Informazioni su Microsoft Excel/System Info*). Dopo un po' di tempo, apparirà una schermata riassuntiva sulle caratteristiche del nostro PC.

Controllo ortografico

Per controllare gli errori presenti nel testo scritto in un documento Excel (propriamente detto "cartella"), è possibile servirsi del controllo ortografico offerto premendo il pulsante *F7* e correggendo laddove necessario.



SETTIMA PARTE

Capitolo V

SVILUPPO DI UN GIOCO COMPLESSO

Se hai perso le prime sei parti del corso, puoi richiederle (come arretrati) inviando una e-mail all'indirizzo servizioarretrati@edmaster.it

CAPITOLO V

Sviluppo di un gioco complesso

Finora abbiamo visto come creare un semplice gioco per cellulari. Tuttavia le applicazioni che siamo ormai abituati a veder funzionare nei telefoni di ultima generazione sono un'altra cosa, pieni di grafica e musica mozzafiato. In questo capitolo vedremo come realizzare una gara tra macchine di Formula 1 su circuiti fatti di lunghi rettilinei e impegnative curve a gomito, dove sorpassare sarà un vero divertimento.

IL BELLO DEI GIOCHI

La grafica è una parte dello sviluppo molto importante poiché è il primo aspetto ad essere giudicato da chi gioca. Indipendentemente dalla velocità e dalla giocabilità della nostra applicazione, se ha una grafica spoglia e poco attraente gli utenti non la valuterebbero come se lo stesso gioco fosse "vestito" con un'interfaccia di livello superiore. La grafica solitamente si basa sul concetto di *sprite*. Uno *sprite* è un insieme di frame (la stessa immagine in diverse posizioni) memorizzati in un'unica grossa immagine. Vediamo di esporre meglio la definizione con un esempio pratico. Se in un gioco dovessimo utilizzare un omino che si muove sullo schermo muovendo le gambe (per simulare i passi), si abbassa per raccogliere qualcosa o si arrampica su un muro, avremmo bisogno di uno sprite che al suo interno fosse costituito dalle singole immagini del nostro personaggio, in tutte le posizioni di cui abbiamo bisogno. Nella *Figura 1* e nella *Figura 2* possiamo osservare due tipici esempi di sprite.

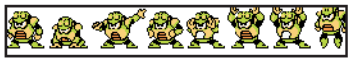


Figura 1 - Una tartaruga ninja nel PC!

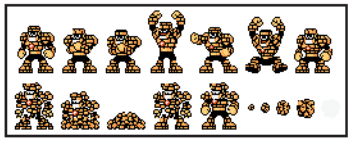


Figura 2 - Esempio di sprite più complesso.

Se abbiamo a disposizione uno sprite per ognuno dei personaggi o degli oggetti del nostro gioco, non dobbiamo far altro che modificare il frame da visualizzare tramite semplici istruzioni di codice che vedremo più avanti. Ad esempio, per visualizzare un effetto camminata del nostro personaggio sarà sufficiente visualizzare in modo alternato le due immagini che rappresentano il soggetto nelle due fasi del movimento, un po' come si fa quando si realizza un cartone animato.

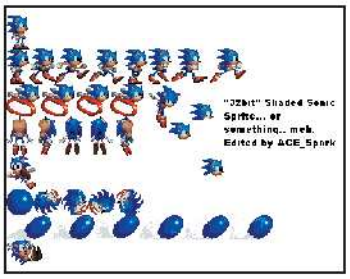


Figura 3 - Gli sprite del gioco Sonic, scaricati dal sito www.panelmonkey.org.

Nel caso del nostro gioco di corse automobilistiche, andremo ad utilizzare due sprite: il primo contenente tutte le posizioni della macchine durante le gare, il secondo tutte le sezioni (curve e rettilinei) che comporranno i vari tracciati. Lo sprite della macchina (*Figura 4* e *Figura 5*)è composto da 16 disegni della stessa vettura, in posizioni diverse, e verrà utilizzata sia per visualizzare la macchina del giocatore, sia quelle degli avversari che si muoveranno da sole sullo schermo.

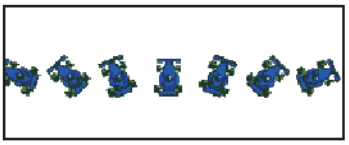


Figura 4 - Lo sprite che utilizzeremo per gestire la vettura del nostro gioco.

Figura 5 - Il dettaglio dello sprite della vettura in azione all'interno del gioco.

Il secondo sprite (*Figura 6*) è quello che serve per gestire la pista. È composto da nove porzioni di tracciato che rappresentano curve e rettilinei, attraverso i quali vengono composte le piste delle varie gare del campionato di Formula uno, che andremo a costruire con il nostro gioco. A questo punto, dopo aver capito come utilizzare gli elementi grafici del gioco, passiamo ad analizzare il codice delle classi principali.

BUONI CONSIGLI

UN NUMERO PER OGNI GIRO

Per differenziare il numero dei giri delle singole gare è sufficiente modificare i valori contenuti nell'array *trackLapNumber*. In questo modo possiamo decidere, ad esempio, che le prime tre gare siano caratterizzare da quattro giri, mentre le altre da 8:

```
static byte
trackLapNumber[]=
{
   4,4,4,8,8,8,
}
```

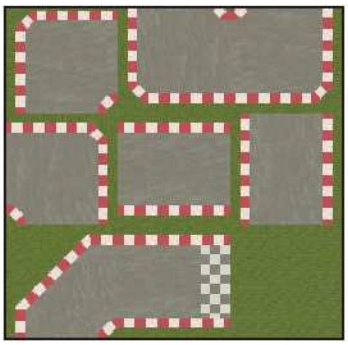


Figura 6 - Ecco lo sprite che rappresenta le sezioni del circuito.

BUONI CONSIGLI

CHECKPOINT
Letteralmente "Punto di Controllo", è una presenza costante all'interno di tutti i giochi automobilistici. Attraverso i checkpoint si possono definire dei punti che le vetture devono necessariamente oltrepassare.

RITORNO AL PASSATO
Gli sprite sono un elemento grafico del gioco, rappresentati in posizione diverse in un'unica grossa immagine. Il termine sprite era utilizzato nei primi videogame per PC proprio per indicare i personaggi che si muovevano sullo schermo e anche in quegli anni i videogiochi erano realizzati con una tecnica molto simile a quella che oggi si usa per i cellulari.

IL FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

Il principio di funzionamento del gioco che realizzeremo è relativamente semplice. Ad ogni gara prendono il via quattro vetture: una è pilotata dal giocatore tramite i pulsanti del cellulare, mentre le altre tre si muovono da sole cercando di arrivare per prime al traguardo. Si vince solo se si arriva primi, i piazzamenti non contano. Il giocatore (e anche gli avversari) non possono tagliare le curve per accorciare il percorso perchè è stato previsto un sistema di checkpoint lungo il tracciato che tutte le macchine devono passare affinché il giro sia considerato valido. Nella scrittura del codice, quindi, dovremmo prendere dimestichezza con i termini di checkpoint, giro di pista, collisione tra vetture, posizione e direzione delle macchine.

LA PROGETTAZIONE DELLE CLASSI

Dobbiamo ora definire tutte le classi di cui avremo bisogno per far funzionare gli elementi, gli oggetti o i personaggi del gioco. Nel nostro caso parleremo di macchine (classi *Car*, *PlayerCar* e *OppCar*) e di piste (classe *Tracks*). Per adesso ci limiteremo a studiare queste classi.

PROGETTIAMO LE AUTOVETTURE

La classe *Car* racchiude al suo interno tutti gli attributi e i metodi necessari per il funzionamento della macchina, sia essa quella del giocatore o quella degli avversari. *PlayerCar*, invece, rappresenta la macchina utilizzata dal giocatore e avrà, oltre ai metodi derivati da *Car*, anche altri che permettono la gestione dei movimenti della macchina in funzione dei tasti premuti dall'utente. La classe *OppCar*, infine, rappresenta gli avversari. Per ognuno di loro creeremo un'istanza della classe che conterrà al suo interno i metodi che permettono di muovere la macchina in modo automatico. Vediamo ora il codice della classe *Car* nelle sue parti principali. Il file completo è comunque presente sul Win CD/DVD-Rom allegato alla rivista, nella sezione *Utilità&Programmazione*.

```
import
javax.microedition.lcdui.game.*;
import javax.microedition.lcdui.*;
import java.io.*;
```

la classe *Car* estende la classe *Sprite*, proprio perché di fatto la macchina, come abbiamo visto prima, è composta da uno sprite di immagini.

```
class Car extends Sprite
{    ....

    int car_FrameNumber;
```

questa variabile contiene il valore del frame dello sprite, quindi in base al suo valore verrà visualizzato una porzione diversa dello sprite, cioè un'immagine della vettura in una determinata posizione. Queste altre variabili, invece, indicano la posizione della vettura sulla pista

```
    int carPosY = 0;
    int carPosX = 0;
```

La variabile *lap* serve per memorizzare il numero di giri di pista che la vettura ha eseguito nella gara; *speed* indica la velocità della vettura mentre corre nel tracciato ed infine *max_speed* la velocità massima che la macchina può raggiungere. In questo modo c'è la possibilità di gestire macchine con velocità diverse, in modo da avere avversari più o meno bravi.

```
    int lap;
    int speed;
    int max_speed;
```

passed_CheckPoint conteggia il numero di checkpoint superati dalla macchina durante un giro: se alla fine il giocatore non li ha passati tutti, il giro non verrà conteggiato.

```
    int passed_CheckPoint;
```

Le variabili che seguono, di tipo booleano, servono per gestire alcuni controlli sul movimento delle macchine: in particolare, verificano se stanno seguendo la giusta direzione (*wrong_direction*) se stanno correndo fuori pista (*fuori_pista*) o se hanno finito la gara (*has_finished*).

```
    boolean wrong_direction=false;
    boolean fuori_pista=false;
    boolean has_finished=false;
```

A questo punto passiamo a vedere i metodi. Per prima cosa il costruttore, al quale è necessario passare alcuni parametri:

- L'immagine da utilizzare per la macchina;
- La coordinata x della posizione all'interno del tracciato,
- La coordinata y;
- La velocità massima;
- Il numero del frame da visualizzare al momento della partenza delle vetture;
- Il numero del livello, che serve per avere un riferimento alla pista sulla quale la vettura deve correre e permettere quindi il controllo sui checkpoint e sui giri da compiere.

```
public Car(String img, int px,
        int py, int max_sp,
        int frm_num,
        int level_num)
throws IOException
{
 super(Image.createImage( img ),
  CAR_DIMENSION, CAR_DIMENSION);
        ...
     carPosY = py;
     carPosX = px;

     car_FrameNumber = frm_num;
     speed = 0;
     max_speed = max_sp;
        ...
}
...
```

Il seguente metodo *processCheckPoint* permette di controllare se la macchina ha passato un checkpoint. All'interno di questo metodo possiamo notare i primi riferimenti alla classe *Tracks* che rappresenta i tracciati di gara del nostro gioco. Molto brevemente, il metodo controlla se la macchina sta seguendo la giusta direzione, cioè se sta "infilando" la giusta sequenza di checkpoint, aggiornando eventualmente il contatore dei giri. Se la sequenza dei checkpoint non corrispon-

de a quella prevista dal tracciato, viene impostata la variabile *wrong_direction* a *true*, indicando in questo modo all'applicazione la direziona sbagliata della macchina. Infine, se la macchina ha eseguito tutti i giri, si imposta la variabile *has_finished* a *true*.

```
void processCheckPoint
         (int x_fram , int y_fram,
         int trackMapNum)
{
   if (y_frame != last_y_frame
   || x_frame != last_x_frame)
   {
      /* il checkpoint su cui
         passa è diverso dal
         precedente */

      last_y_frame = y_fram;
      last_x_frame = x_fram;

   if (Tracks.trackCheckPointOrder
         [LEVEL_NUM]
         [passed_CheckPoint] ==
                  trackMapNum )
   {
      // il checkpoint è giusto

       if (passed_CheckPoint==
       Tracks.trackCheckPointNumber
            [LEVEL_NUM] - 1)
       {
          passed_CheckPoint = 0;
          // ha fatto un giro
          lap ++;
       } else
       {
          passed_CheckPoint ++;
       }
       wrong_direction = false;
      } else
      {
       wrong_direction = true;
      }

   }  /* if ha cambiato il blocco
          del tracciato */

   /* controlla se la macchina
          ha fatto tutti i giri */
   if (lap>Tracks.trackLapNumber
      [LEVEL_NUM] &&
      passed_CheckPoint >= 0)
   {
      has_finished = true;
   }
} //processCheckPoint
```

Quello che segue è un metodo molto importante perché gestisce lo spostamento della vettura sullo schermo, in base alla direzione che sta seguendo e alla sua velocità in quel momento.

```
public void updateCarCoordinated()
{
   ...

   // muove la macchina
   int direzione =
      car_FrameNumber / 4;

   // il grado di inclinazione
   int grado = car_FrameNumber % 4;

   if (direzione == 0)
   {
      //verso sinistra-alto <-- + ^
      carPosY-=(( grado * speed )
         * 100) / DECELERAZIONE;
      carPosX-=((4-grado) * speed
         * 100)  / DECELERAZIONE;
   }else if (direzione == 1)
   {
      // verso destra-alto ^ + -->
      carPosY-=(((4-grado)*speed)
         * 100) / DECELERAZIONE;
      carPosX+=((grado*speed)
         * 100) / DECELERAZIONE;
   }else if (direzione == 2)
   {
      // verso destra-basso --> + _
      carPosY+=((grado*speed)
         * 100) / DECELERAZIONE;
      carPosX+=(((4-grado)*speed)
         *100) / DECELERAZIONE;
   }else if (direzione == 3)
   {
      // verso sinistra-basso
      carPosY+=(((4-grado)*speed)
         * 100) / DECELERAZIONE;
      carPosX-=((grado*speed)
         *100) / DECELERAZIONE;
   }

   ...

} // muove la macchina Macchina
```

Infine, ecco in dettaglio i metodi più semplici ma essenziali della classe: *accelera*, *frena* e *ferma*. Una piccola variante è costituita da *frenaFuoriPista* che a differenza del metodo *frena()* rallenta la macchina fino a velocità zero, quindi inserisce la "marcia indietro".

```
void accelera()
{
   if (fuori_pista)
   {
      if (speed < 1)
         speed += ACCELERAZIONE;
   } else
   {
      speed += ACCELERAZIONE;
   }
   if (speed > max_speed)
      speed = max_speed;
}

void frena()
{
   speed -= ACCELERAZIONE;
   if (speed < -1) speed = -1;
}

void frenaFuoriPista()
{
   speed -= ACCELERAZIONE;
   if (speed < 0) speed = 0;
}

void ferma()
{
      speed = 0;
}
```

Come abbiamo detto, da questa classe derivano altre due classi che aggiungono i metodi e gli attributi necessari per gestire la macchina del giocatore e le macchine degli avversari. Cominciano con la classe *PlayerCar* che è molto semplice in quanto, rispetto alla classe *Car*, ha solo quattro attributi che indicano in quale direzione il giocatore ha pilotato la vettura, ed un metodo *processPlayerAction* che, in base al valore degli attributi, aggiorna la posizione della vettura accelerando, frenando o girando. Se il giocatore preme la freccia in alto, l'attributo *SPEED_UP* verrà impostato a *true* e di conseguenza la macchina inizierà ad accelerare.

```
class PlayerCar extends Car
{
   boolean SPEED_UP = false;
   boolean SPEED_DOWN = false;
   boolean TURN_LEFT = false;
   boolean TURN_RIGHT = false;
   ...
public void processPlayerAction()
{
   if (SPEED_UP)
   {
      accelera();
   }// SPEED UP

   if (SPEED_DOWN)
   {
```

BUONI CONSIGLI

LE CLASSI DERIVATE

Si tratta di classi il cui codice estende altre classi. In altre parole prendono tutti i metodi e gli attributi della classe base e ne aggiungono altri. Concetti di questo tipo sono molto utili in casi simili al nostro in cui due classi (*PlayerCar* e *OppCar*) hanno gran parte dei metodi uguali e variano solo per quanto riguarda i metodi che guidano la vettura.

```
      frena();
    }
    if (TURN_LEFT)
    {
      if (car_FrameNumber == 0)
      {
        car_FrameNumber = 15;
      }else
      {
        car_FrameNumber --;
      }
    }
    if (TURN_RIGHT)
    {
      if (car_FrameNumber == 15)
      {
        car_FrameNumber = 0;
      }else
      {
        car_FrameNumber ++;
      }
    }
  } //aggiorna macchina

  } // class Car
```

Altro discorso per quanto riguarda la classe *OppCar*. In questo caso, infatti, le cose si complicano leggermente per il semplice fatto che non abbiamo dei comandi impostati da un giocatore, ma le vetture devono muoversi da sole, seguendo una sorta di pilota automatico. Tutto sommato il codice è relativamente semplice: con un metodo si controlla se la macchina si sta avvicinando al bordo della pista e, in caso affermativo, si verifica in quale sezione del tracciato si trova la vettura (curva a destra, curva a sinistra, rettilineo, ecc.). In base alla sua posizione viene impostata la nuova direzione. Facciamo un esempio: se la macchina si sta avvicinando ad una curva il metodo *radarLooking* segnala l'avvicinamento della curva e la necessità di intervenire. A questo punto entra in azione il metodo *opponentsAI* che, attraverso una lunga serie di verifiche, controlla qual è la direzione della macchina (*car_FrameNumber*) e la modifica in base al tipo di curva che deve essere seguita. Quindi, si tratta di una lunga serie di controlli, perché per ogni possibile direzione bisogna prevedere tutti i tipi di curve (per un totale di qualche decina di combinazioni). Per non appesantire la nostra lezione, vedremo solo una porzione del codice dei due metodi appena citati, ricordando sempre che il codice completo è presente sul CD allegato alla rivista.

```
class OppCar extends Car
{
   ...

  public void opponentsAI
     (int trackMapNum)
  {
     int anticipo_max = 3;
     int rl = radarLooking
        (trackMapNum,
          internal_zone_x,
          internal_zone_y,
          car_FrameNumber,
          1, anticipo_max);
     if (rl != -1)
     {
        switch (car_FrameNumber)
        {
          case 8 :
              if (trackMapNum == 3)
                car_FrameNumber ++;
            else if
              (trackMapNum == 4)
                car_FrameNumber+=2;
            else car_FrameNumber--;
                break;
          ...
     }

public int radarLooking
  (int trackMapNum, int internalX,
       int internalY, int dir,
       int lunghezza,
       int anticipo_max)
{
  /* se è il blocco di sola erba,
       non faccio niente */
  if (trackMapNum == 8)
     return 0;

  switch (dir)
  {
   case 8 :
   if (internalX+lunghezza<10)
   {
    if(Tracks.getTrackZoneMapValue
      (trackMapNum,
          internalX+lunghezza,
          internalY)==0)

    trackZoneMap[trackMapNum]
    [internalY][internalX+
            lunghezza]==0)
    return lunghezza;
   }
  else if (lunghezza<anticipo_max)
     return radarLooking
        (trackMapNum,
          internalX+lunghezza,
          internalY, dir,
          lunghezza+1,
          anticipo_max);
   }
   break;
   ...
  } // switch
```

Infine inseriamo un metodo molto semplice che non fa altro che sbloccare una vettura "in panne". Spieghiamoci meglio: a volte capita che due vetture in gara si blocchino a vicenda, incastrandosi e rimanendo ferme nella pista. Se per cinque volte il controllo da esito negativo (la macchina è rimasta ferma) non si fa altro che spostare letteralmente la macchina di qualche pixel, in modo da vincere questo blocco.

```
public void moveStoppedCar()
{
  if (carPosX_old == carPosX &&
     carPosY_old == carPosY)
  {
     // la macchina non si è mossa
     stopped_car_num ++;
  }else
  {
     stopped_car_num = 0;
  }
  if (stopped_car_num > 5)
  {
     if (carPosX<2)
        carPosX+=20;
     else carPosX -= 20;
     if (carPosY < 2)
        carPosY += 20;
     else carPosY -= 20;
  }

} // moveStopped

} // class OppCar
```

PROGETTIAMO I CIRCUITI

Un'altra classe che rappresenta una parte molto importante del nostro gioco è la classe *Tracks*. Questa memorizza e gestisce tutte le informazioni relative ai tracciati delle singole gare o di tutto il campionato. I suoi attributi vanno quindi a definire la composizione delle piste (e delle sue curve!), quanti giri è necessario compiere e qual è la direzione da seguire. In pratica, grazie alla classe *Tracks*, possiamo creare qualsiasi pista con le curve che preferiamo, di qualsiasi lunghezza, e inserire il tracciato all'interno del campionato. Ma vediamo subito come funziona la classe:

BUONI CONSIGLI

SEMPRE AGGIORNATI

Quando si va a creare un gioco è molto importante prevedere la possibilità di aggiornarlo con nuove versioni, ad esempio, nel nostro caso, con nuove piste. Nel gioco che stiamo realizzando sarebbe sufficiente cambiare gli attributi che descrivono le piste nella classe Tracks per cambiarle.

```
class Tracks
{
   ...
```

Questa classe è composta soprattutto da attributi che definiscono le informazioni relative ai tracciati. Il primo di questi è l'array *trackLapNumber* che memorizza, per ogni pista, quanti giri devono essere percorsi dalle vetture prima che la gara finisca. In questo caso, tutte le gare (sette) sono caratterizzate da sei giri da percorrere.

```
static byte trackLapNumber[]=
   {6,6,6,6,6,6,6};
```

Attraverso l'attributo *trackSize* riusciamo invece a definire le dimensioni delle piste, ovvero il numero di curve e rettilinei. In questo caso, ad ogni riga corrisponde un tracciato, per il primo i valori sono {4, 4} e questo significa che la pista sarà composta da un reticolo alto quattro e lungo quattro, come è possibile vedere in *Figura 7*.

```
static byte trackSize[][]=
   {    {4,4},
        {4,4},
        {5,4},
        {3,6},
        {6,7},
        {4,5},
        {4,6},
    };
```

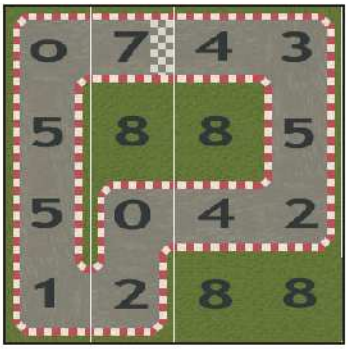


Figura 7 – Lo schema del primo tracciato di gara.

Quello che segue è probabilmente l'attributo più importante di tutta la classe, perché permette di definire, per ogni pista, come è composto il reticolo di curve. Guardando la *Figura 7* avremo già capito il funzionamento di questo attributo e soprattutto la logica con cui si creano i percorsi di gara. Abbiamo detto che lo sprite del tracciato contiene le nove possibili "mattonelle" da utilizzare per comporre i tracciati. Ad ogni porzione di pista corrisponde un numero (o meglio, un indice) che identifica quella "mattonella", come possiamo vedere in *Figura 8*. A questo punto non dobbiamo fare altro che scegliere le nostre mattonelle e comporre a nostro piacimento la pista. È molto semplice. Se prendiamo ad esempio il primo livello, vediamo che è composto dalla serie di numeri

```
        {0,7,4,3},
        {5,8,8,5},
        {5,0,4,2},
        {1,2,8,8},
```

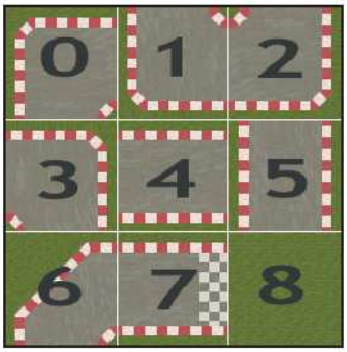


Figura 8 – Gli indici da utilizzare per la composizione delle piste.

e il risultato finale (la nostra pista) lo abbiamo già visto in *Figura 6*. L'attributo *trackMap* contiene tutti i circuiti previsti inizialmente nel nostro gioco.

```
static byte trackMap[][][] =
{     { // 1^ livello
            {0,7,4,3},
            {5,8,8,5},
            {5,0,4,2},
            {1,2,8,8},
        },
        { // 2^ livello
            {0,7,4,3},
            {1,3,6,2},
            {8,5,1,3},
            {8,1,4,2},
         },
        { // 3^ livello
            {6,7,4,3,8},
            {5,6,3,5,8},
            {5,5,5,1,3},
            {1,2,1,4,2},
         },
        { // 4^ livello
            {0,7,3},
            {5,0,2},
            {5,1,3},
            {1,3,5},
            {0,2,5},
            {1,4,2},
         },
       { // 5^ livello
            {0,7,4,4,3,8},
            {1,3,8,0,2,8},
            {8,5,8,1,4,3},
            {8,1,4,3,8,5},
            {6,4,4,2,8,5},
            {5,8,8,8,8,5},
            {1,4,4,4,4,2},
         },
       { // 6^ livello
            {6,7,4,3},
            {1,4,3,5},
            {8,6,2,5},
            {0,2,0,2},
            {1,4,2,8},
         },
       { // 7^ livello
            {0,7,4,3},
            {5,0,3,5},
            {5,5,5,5},
            {5,5,5,5},
            {5,5,5,5},
            {1,2,1,2},
         }
    };
```

Ora che abbiamo definito la dimensione e la composizione dei tracciati non resta che definire la direzione da seguire e per far questo dobbiamo introdurre il controllo dei checkpoint nel codice. In fin dei conti, tutto è molto semplice: basta indicare la lista delle "mattonelle" sulle quali la macchina deve passare. Aiutandoci con la *Figura 9*, leggiamo la sequenza 3,5,2,4,0,2,1,5,5,0,7,4 che corrisponde al giro completo di pista. Nel funzionamento del gioco, se una delle macchina non passa tutti i checkpoint (cioè,

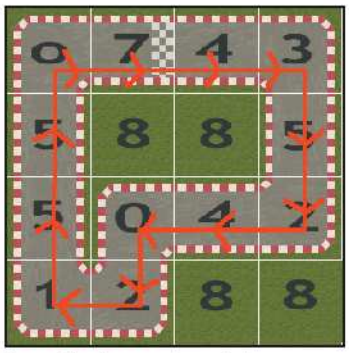


Figura 9 – Ecco quale sarà la seguenza dei ckeckpoint.

BUONI CONSIGLI

REALIZZARE GLI SPRITE "IN PROPRIO"

L'ideale nella realizzazione di un gioco sarebbe quello di creare anche degli sprite personalizzati partendo dal "foglio bianco". Purtroppo questo tipo di realizzazione è molto complessa e richiede conoscenze di utilizzo dei programmi di grafica molto elevate. Per questo, almeno inizialmente, è meglio utilizzare qualcosa di già pronto.

non passa sopra tutte le mattonelle indicate) il giro non viene considerato valido.

```
static byte
    trackCheckPointOrder[][]=
{
  {3,5,2,4,0,2,1,5,5,0,7,4},

  {3,2,6,1,3,2,4,1,5,3,1,0,7,4},

  {3,5,1,3,2,4,1,5,3,6,5,2,1,
          5,5,6,7,4},

  {2,0,1,3,5,5,2,4,1,0,2,3,1,
          5,5,0,7,3},

  {4,3,2,0,1,4,3,5,5,5,2,4,
    4,4,4,1,5,6,4,4,2,3,4,1,5,
          3,1,0,7,4},

  {3,5,5,2,0,2,4,1,0,2,6,2,3,
           4,1,6,7,4},

  {3,5,5,5,5,2,1,5,5,5,3,0,5,
     5,5,2,1,5,5,5,5,0,7,4},

};

/* il numero di checkpoint che
  devono essere passati per giro */

static byte
  trackCheckPointNumber[]=
{
  12,14,18,18,30,18,24,
};
```

L'ultimo attributo della classe è una matrice di correlazione tra la realtà (le immagini della pista) e il codice che fa funzionare il gioco. E non è un caso che per fare questa correlazione si utilizzi una matrice (in inglese *matrix*, vi ricorda qualcosa?!). Spieghiamoci meglio: per far funzionare il nostro gioco abbiamo bisogno di capire quando la nostra macchina sta correndo sull'asfalto o è fuori dalla pista e per farlo dobbiamo correlare l'immagine di ogni curva con del codice che ne indica le proprietà. In questo caso abbiamo utilizzato una matrice per ogni curva in cui indichiamo con un *1* l'asfalto e con *0* l'erba. Si capisce tutto osservando la *Figura 10*. Nella seguente porzione di codice possiamo vedere la mappatura di tutte le mattonelle dello sprite che rappresenta il tracciato.

```
static private byte
     trackZoneMap[][][] =
{
```

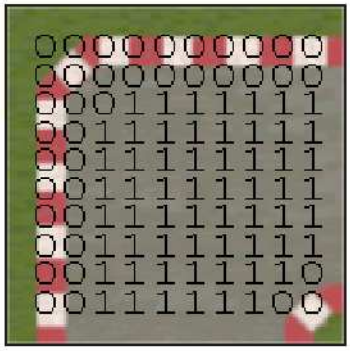


Figura 10 – La matrice delle curve.

```
    { // mattonella 0
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
        {0,0,0,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
    },
    { // mattonella 1
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,0,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
    },
    { // mattonella 2
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,0,0,0},
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
    },
    { // mattonella 3
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,0,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
    },
    { // mattonella 4
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {1,1,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
    },
    { // mattonella 5
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,0,0},
    },
    { // mattonella 6
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
        {0,0,0,0,0,0,0,0,0,1},
        {0,0,0,0,0,0,0,1,1,1},
        {0,0,0,0,0,0,1,1,1,1},
        {0,0,0,0,0,1,1,1,1,1},
        {0,0,0,0,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,0,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,1},
        {0,0,1,1,1,1,1,1,1,0},
        {0,1,1,1,1,1,1,1,0,0},
    }
};

...

} //Tracks
```

Abbiamo concluso questa prima parte di sviluppo del gioco automobilistico che chiameremo, d'ora in poi per comodità, *Jracing*.
Ovviamente, tutto quanto detto finora può essere considerato come un semplice punto di partenza dal quale partire per sviluppare un gioco tutto nostro. Per esempio, per le dimensioni della matrice, abbiamo considerato delle misure tipiche compatibili con quelle che sono le dimensioni del display della maggior parte dei cellulari attualmente in commercio. Se decidiamo di aumentarle, sarà sufficiente cambiare i corrispondenti valori all'interno dei vari metodi che gestiscono il display.

LEGGI SUL WEB

http://sprites.planet-megaman.com
I disegni degli sprite sono, a volte, molto complessi e richiedono un lungo lavoro di disegno grafico. La maggior parte delle volte è più il tempo che si impiega per disegnare la grafica di un gioco rispetto a quello che si dedica per scrivere il codice. Su questo sito sono disponibili degli archivi di sprite e immagini dedicate al gioco Megaman. Possiamo utilizzarli come modelli per il nostro gioco.

www.panelmonkey.org/category.php?id=4
Un altro sito che contiene un archivio eterogeneo di sprite, tra le quali possiamo trovare le immagini di famosi giochi, come ad esempio Sonic (Figura 3).